动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 23

超级漫画古典人物素描技法

MCOO动漫 编著

mcoo

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

VOL 23

超级漫画古典人物素描技法

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场：超级漫画古典人物素描技法 / MCOO动漫编著. — 北京：人民邮电出版社，2011.1
ISBN 978-7-115-24254-9

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画—素描—技法（美术） Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第225603号

内容提要

各式各样的人物造型演绎出了一部部精彩的漫画故事。从古至今，不同时代的人物都有不同的造型特征。本书主要向大家介绍东、西方古典人物的素描技法，并通过大量的图例对绘画的技巧进行了细致的讲解。全书内容详尽，包含古典人物的头部、五官、发型、身体、表情、动作、服饰及配饰的绘制技法等内容。

本书讲解清晰，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画古典人物素描技法

◆ 编　著 MCOO动漫
责任编辑 郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061　电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 http://www.ptpress.com.cn
中国铁道出版社印刷厂印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
印张：13
字数：268千字　2011年1月第1版
印数：1－4 000册　2011年1月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-24254-9

定价：29.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

CONTENTS 目录

第一章 古典人物造型基础

古典人物的头部绘制……006
古典人物的头部绘制流程……006
十字线的运用……007
东西方人物的头部绘制差异……008

古典人物的五官绘制……010
眼睛的绘制……010
耳朵的绘制……011
嘴巴的绘制……012
鼻子的绘制……013

古典人物的发型绘制……013
直发的绘制……013
卷发的绘制……014
辫子的绘制……015
束发的绘制……016
古典发饰的绘制……017

古典人物的身体绘制……020
骨骼的构造……021
肌肉的表现……023
四肢的表现……027
手的表现……029
脚的表现……030

第二章 古典人物的千姿百态

古典人物的表情绘制……032
微笑的绘制……032
大笑的绘制……033
悲伤的绘制……034
哭泣的绘制……035
愤怒的绘制……036
惊讶的绘制……037
恐惧的绘制……038

古典人物的动作绘制……039
站姿的绘制……039
坐姿的绘制……042
跪姿的绘制……046
蹲姿的绘制……048
走姿的绘制……051
跑姿的绘制……054
跳跃的绘制……057
飞翔的绘制……060
倒地的绘制……062
[illegible]……066
[illegible]……068
骑马的绘制……071

第三章 东方古典人物

东方古典人物的配饰……075
发簪的绘制……077
头冠的绘制……081
兵器的绘制……085

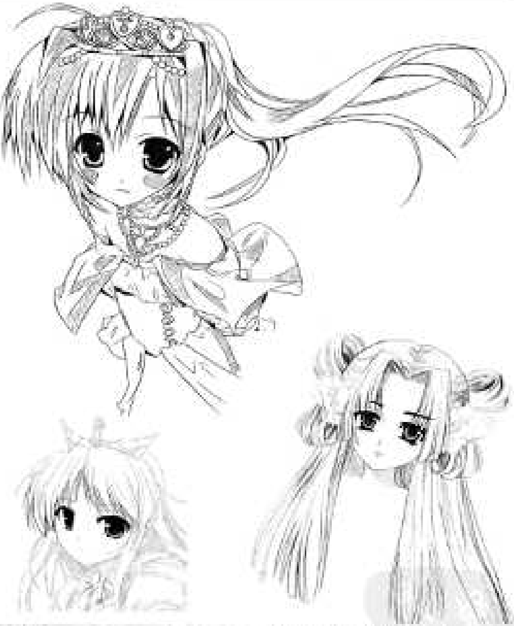
东方古典人物的服饰……097
三国装……097
武士服……103
旗袍……105
汉服……110
官服朝衣……115
铠甲……118
和服……120
中山装……122
日式铠甲……125
忍者服……128

第四章 西方古典人物

西方古典人物的配饰……144
首饰的绘制……144
武器的绘制……147

西方古典人物的服装……166
十字军装……166
盔甲……168
修女装……171
牧女装……174
少妇装……181
乡村装……183
侍卫装……188

西方古典人物绘制范例……192
马上的威武的骑士……192
拔剑的男子……194
持剑的女士……196
打伞的女士……198
出行的小姐……200
门童子……202
持匕的少年……204
吃苹果的少女……206



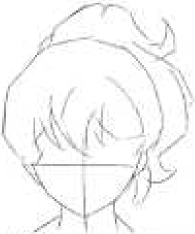
第一章　古典人物造型基础

不同地区、不同时代的人物拥有不同的造型特征，抓住这些不同的特征，我们可以将不同的人物区分开来，而这些特征对于古代人物同样适用，本章将为大家讲述古典人物造型的特征。

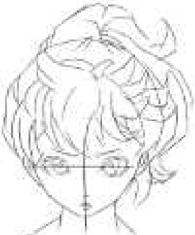
古典人物的头部绘制

古典人物的头部绘制流程

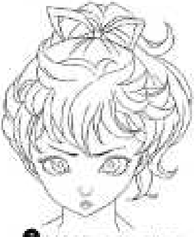
人物表情是描绘人物古典个人物头部的表现，正确了解并学习头部的绘制流程，便于我们对人物的头部画法有一个系统的认识。



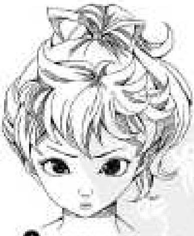
❶ 首先我们需要考虑人物的发型轮廓，然后用简单的线条勾勒出人物头部结构的草稿线。



❷ 在人物头部绘制头发结构，并利用十字线来要确定出五官的轮廓。

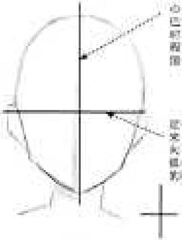


❸ 将人物头部进行细化，调整所有的轮廓线，为上调子做好准备。



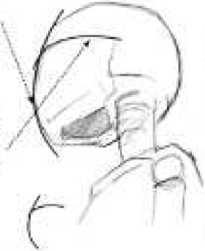
❹ 添加阴影色调并进一步调整细节，完成绘制。

十字线的运用



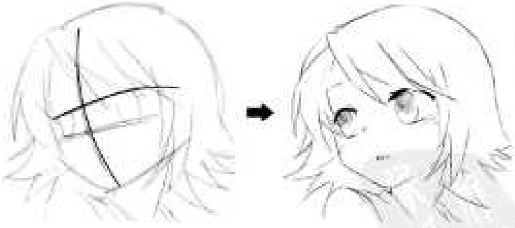
竖线是平分脸部的中心线，也是连接头顶到下巴的垂直线。而人物侧面时，竖线会变成不同弯曲程度的曲线，以确定人物脸部的水平面。

十字线中的横线是确定眼睛位置的基准线，用来确定人物面部的朝向方向。仰视时是向上弯曲的弧线，俯视时是向下弯曲的弧线。



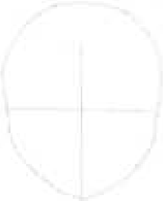
人物的脸型多种多样，但在绘制脸时我们都可以从“O”和“+”开始。“O”和“+”表示人物脸部的系统。“O”代表人物脸部的轮廓，“+”代表十字线。在头部轮廓中添加十字线可以确定人物面部的朝向和五官位置，帮助我们正确地掌握脸部人物动态。

“+”线中的横线是初学者不容易把握的，因为不知道如何定位眼睛的位置和眼睛，较为常用的定位方式分别是以横线定位眼睛的下边缘和上边缘两种。

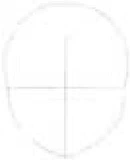


在绘制动态的人物头部时，“+”线起到了至关重要的作用，横线的弧度标示出了画面视角，俯视向上是弯曲，竖线则左侧标示出了角色脸部的朝向（以上图为例，在绘制时横线标示出了眼睛上眼的位置）。

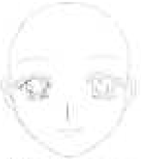
东西方人物的头部绘制差异



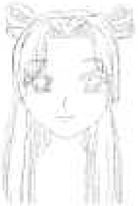
椭圆脸形适合于东方的古代人物，脸颊的额头和圆润的下巴，椭圆脸形整体看起来就好像一个倒立的鸡蛋，这也是在绘制时需要注意的地方。



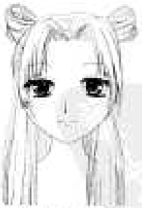
❶ 用简单的线条勾勒出人物的头部轮廓，要注意下巴的转折。



❷ 画出人物的五官轮廓，要注意眼睛的比例。

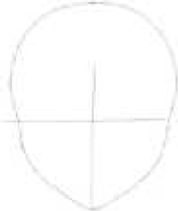


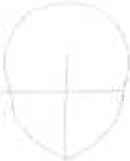
❸ 设计好发型，然后添加头发的细节部分。



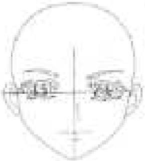
❹ 绘制完头部细节后，擦掉线条，完成绘制。

西方人的脸部结构比较立体，下巴看起来比较尖，轮廓分明，因此三角形的脸型非常适合西方人，给人棱角分明的感觉。



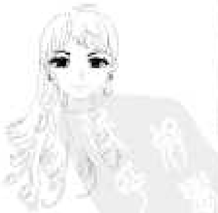


❶用简单的线条勾勒出人物的头部结构，要注意下巴应该锐利。



❷画出人物的五官结构，要注意五官的比例。

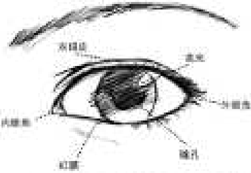
❸设计好发型，画出衣服及饰品部分。

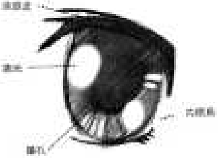


❹绘制出人物细节部分，清理线条，完成绘制。

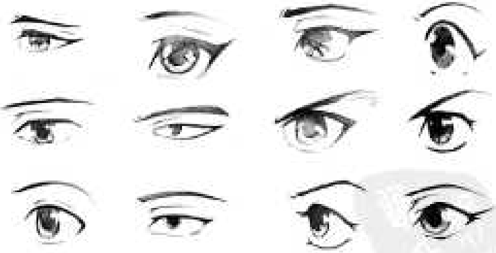
古典人物的五官绘制

眼睛的绘制


双眼皮
高光
外眼角
内眼角
虹膜
瞳孔


上眼皮
高光
内眼角
瞳孔

眼睛刻画的大，角色会显得更加可爱（通常以女性角色的作品为主），而将眼睛刻画小，则显得更加深邃成熟。而高光不分大小也会产生相应的效果。同时，瞳孔与高光的位置也决定着角色视线的方向（如下图所示）。

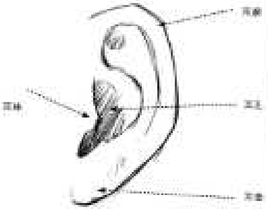


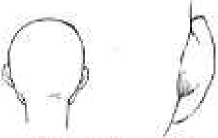
眼睛中的反光和瞳孔很重要，不同位置、不同形状、不同大小都能创造出不同的效果。无论是表现人物的可爱俏皮，还是霸气帅气，都能通过眼睛的反光和瞳孔的形状来体现。

含有笑意的眼睛一般会微合，带有悲伤等情绪的眼睛形态则较多。

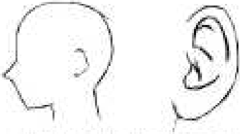
耳朵的绘制

相对于其他五官而言，耳朵的形态是五官中变化最小的。实际上，仔细观察后，我们就会发现，每个人的耳朵形状具有一定的差异，有些大的耳廓，也有棱角分明的耳廓，形态各异。在动漫作品中，通过改变耳朵的形状大小或厚度，就可以表现出不同的角色特征。

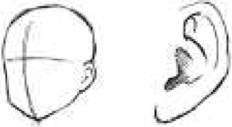




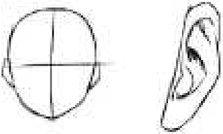
从背面看耳朵的形状更具有立体感。



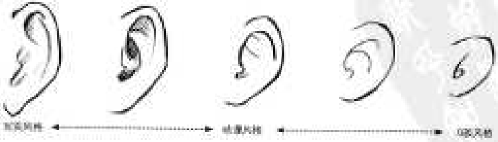
正侧面的耳朵形状比半侧面的耳朵形状看起来要宽一些。



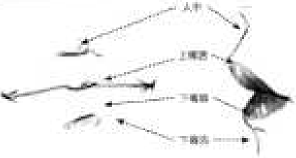
半侧面的耳朵比正面的耳朵要宽一些。



正面的耳朵比侧面要窄，且耳廓外侧面积更小，需要注意看不到。

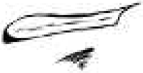

写实风格
动漫风格
Q版风格

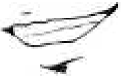
嘴巴的绘制



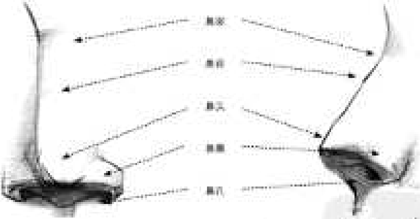
在绘制动漫人物的嘴部时，往往只用两条简单的线进行表示。但是，如果想将嘴部画得更加生动，那么就不能只用简单的两条线表现了。

在简单线条的基础上，添加一定的明暗关系，表现嘴部各个部分的结构。



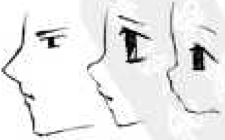


鼻子的绘制



鼻子的形态随年龄的增长而变化着，年龄越小，人物的鼻梁越低；越是成熟的人物，鼻梁就越突出。同时男性的鼻梁也会比女性的鼻梁更高，突出的鼻梁会给人一种坚毅的感觉。

在绘制低龄人物和年龄较小的人物时，可以忽略鼻梁，只需绘制鼻头部分。



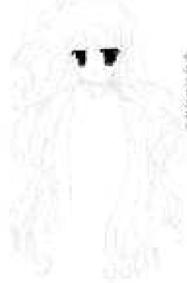
古典人物的发型绘制

直发的绘制

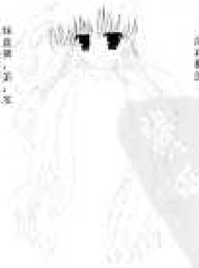
直发是比较常见的发型。在绘制长发时，一定要注意将不同朝向（发散及生长的路线）的头发进行分组。每一组头发有其独立的体积，同时又要将各组头发的体积融合在整体头发的体积中。

❶ 绘制直发前，我们首先要绘制出头部的基本结构。

❷ 然后在门部与脸型的基础上绘出发了，然后在头部结构的基础上绘制发型轮廓。



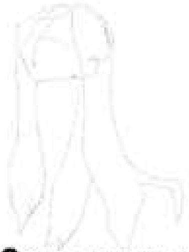
❸ 再直发线条化，绘制时，直发的线条要遵循头发生长的趋势，而且要将头发全部都连接起来，并要体现出头发的层次感。



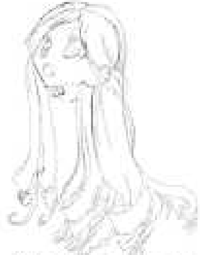
❹ 擦除头部所有的辅助线，再添加发丝或碎发，表现出头发的体积感。

卷发的绘制

在绘制卷发的过程中，我们可以将卷发整体看成弯曲的形状来绘制。绘制时，我们可以将发梢的位置相互错开，不要互相平行，否则会看起来比较呆板。在绘制完成后，可以适当添加一些发丝，使头发看起来更加自然。发卷绘制时不可以太过密集，那样会使画面看起来太杂乱。

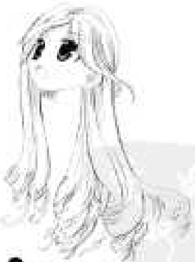


❶绘制草图时，我们首先要绘制出头部的基本结构。



❷在考虑好头发走势基本形态后，添加人物的五官及头发结构。

❸将绘制完成草图后，就可以进行线条的绘制及细节的调整。

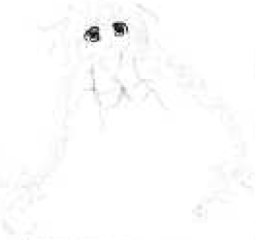


❹最后进行整体修改，[illegible]

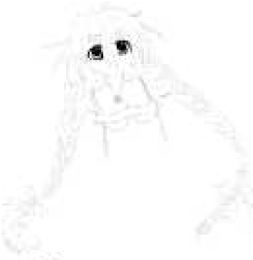
辫子的绘制

古代人物的发型比较复杂，绘制时需要注意的问题也比较多。辫子是古代人物的常用发型，在辫子的表现上需要注意它是一股一股编织出来的。

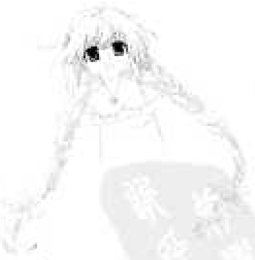
❶绘制辫子前，我们首先要绘制出头部的基本结构。



❷画辫子要按照大概走向绘制出来。



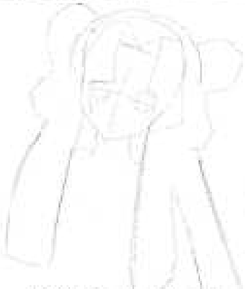
❸在绘制好的线条上添加辫子的细节，注意要根据前后遮挡的顺序来绘制。



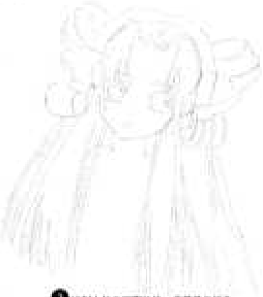
❹最后再整理画面，注意添加细节刻画。

束发的绘制

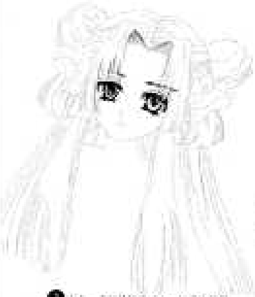
束发是比较简单的发型，但它在表现形式上也多种多样。通常我们以簪子或布绳子之类的物品来固定头发，以达到所要的发型效果，我们就称这类发型为束发。



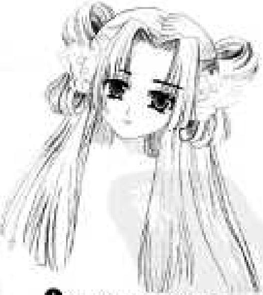
❶ 绘制草稿图，我们首先要绘制出头部的基本结构。



❷ 绘制人物的发型结构，注意要把握头发的整体形态及发型的基本形态。



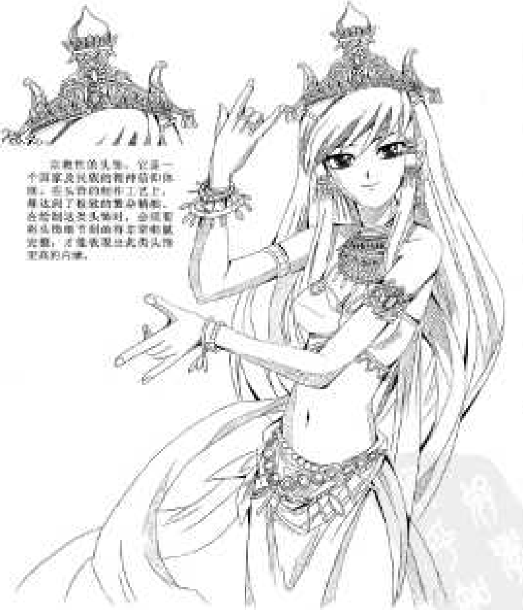
❸ 在上一步的结构基础上，细致地绘制出人物的发丝及装饰。



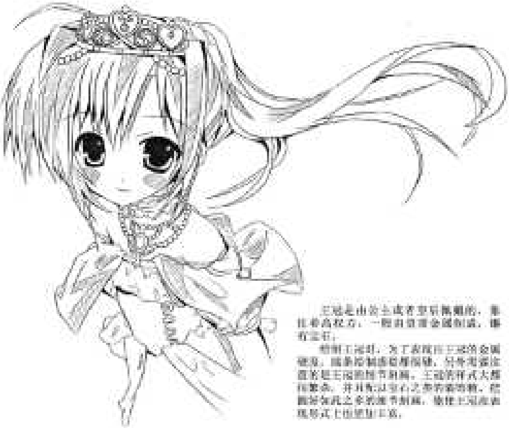
❹ 最后描线整理画稿，注意添加饰品。

古典发饰的绘制

到目前为止，社会上对于发饰都没有一个明确的分类，发饰有很多种，发簪、发钗、发箍、发梳等都是发饰的一种，在古代妇女们满头宝饰。除了发饰日常比较常见的发饰外，还有盛装发冠、各种额造型各异的发饰。这些发饰都是经雕刻的工艺装饰，在绘制中对于细节的把握都要非常准确。

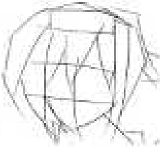


宗教性的头饰。它是一个国家及民族的精神信仰和体现。在头饰的制作工艺上，都达到了极致的繁杂精细。在绘制这类头饰时，必须要将头饰细节刻画的非常精细完整，才能表现出此类头饰宝贵的内涵。

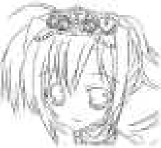


王冠是由贵金属或者宝石构成的，象征着高权力，一般由贵重金属制成，镶有宝石。

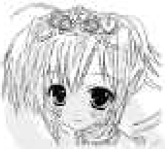
绘制王冠时，为了表现出王冠的金属硬度，线条应绘制得硬朗些，另外还要注意王冠的细节刻画。王冠的样式大都很繁杂，并且有以宝石之类的装饰物，但初学者可先忽略这些细节刻画，慢慢地在王冠造型形式上找到规律。



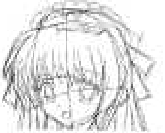
❶首先绘制出人物的头部轮廓，并在头上绘制王冠的轮廓。



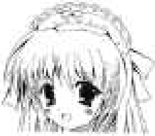
❷对王冠外观轮廓进行勾画，绘制出王冠的内部结构，并将宝石等装饰物绘制出来。



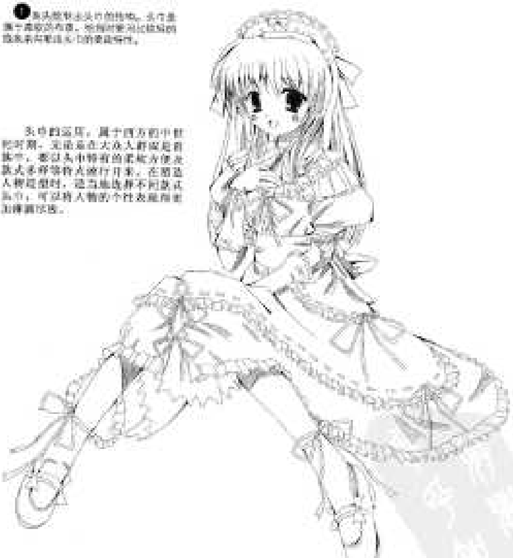
❸在上一步的基础上，对于脸部细节的刻画要细致，增加了整体画面的效果。



❶头巾能够表现人物的特征，头巾是整个造型的亮点，绘制时要用比较轻的线条来表现头巾的柔软特性。

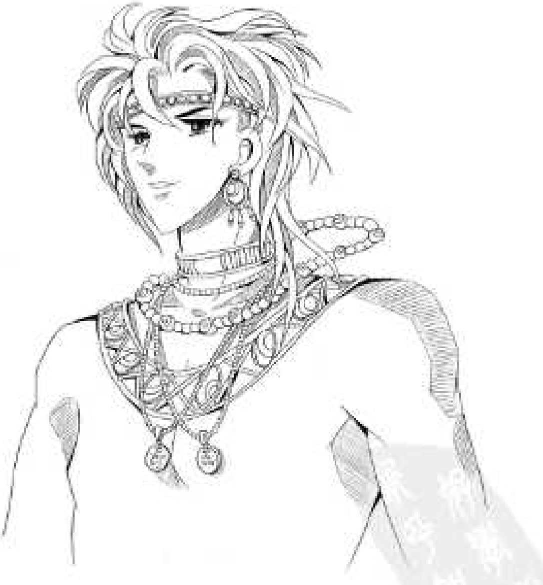


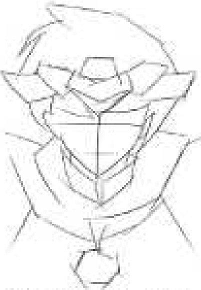
❷头发与头巾相结合下，要[illegible]



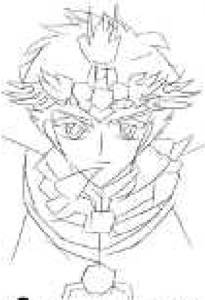
头巾的运用，属于西方的中世纪时期，无论是在大众人群或是贵族中，都以头巾特有的柔软方便及款式多样等特点盛行开来。在塑造人物造型时，适当地选择不同款式头巾，可以将人物的个性表现得更加淋漓尽致。

头带，多为西方古代男性使用，无论是在战场或是日常生活中，都是比较常见的发饰。头带的绘制可以很简单，也可以很复杂华丽，这全取决于漫画人物的身份背景。在那小小发带当中就可体现出不平凡与高贵，这也是我们要强调的，尤其是在发带的细节描画中，是马虎不得的。那么这就要求我们发挥最大的想象力，尝试各种不同饰物的搭配组合，来表现出发带的华丽。这些小饰物可以是珍珠，也可以是钻石等物品。

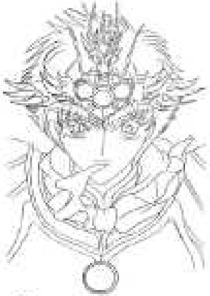




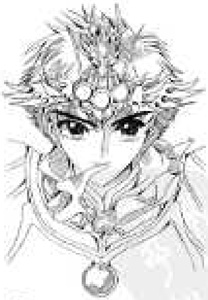
❶ 首先绘制出人物胸部的基本结构。



❷ 在头部结构的基础上，刻画人物的五官及下衣轮廓，并在头部的前额添加头饰轮廓。

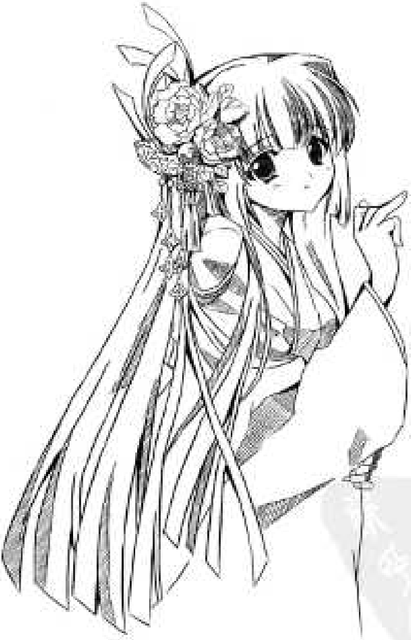


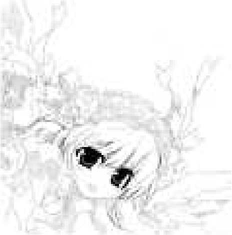
❸ 对整个画面进行细致的刻画，并进行细节调整，完成古兵人物的线稿结构线。

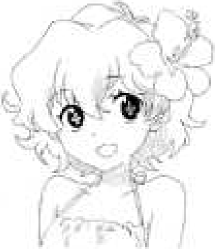


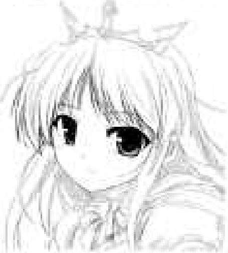
❹ 为人物添加简单的阴影，表现出人物的立体感。

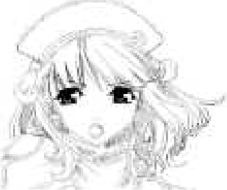
发髻，多用于东方女性人物。发髻[illegible]，而且头饰不拘，一直是女性[illegible]。发髻以其独有的造型设计，成为古代女性人物发饰的代表作品。发髻的头饰，造型千万，变化[illegible]。在下图中，发髻的头饰用精美的丝门花配以各种金石玉珠，在工艺上表现得精致绝伦，人物在发髻的[illegible]影响下，也表现出女性绝美的一面。

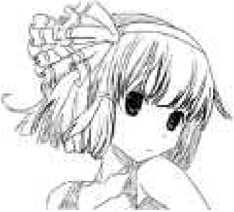


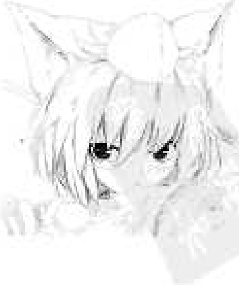










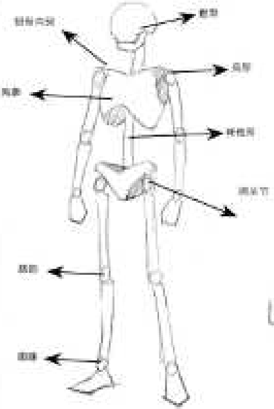


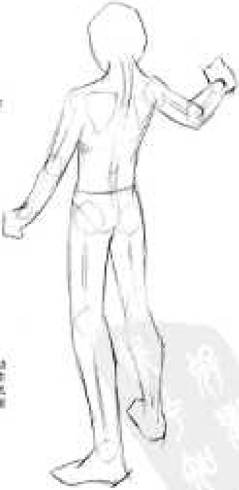
古典人物的身体绘制

骨骼的特点

人体有很多被"锁"的地方，那为重要的关节是颈部、肩部、腰部、胯部及头部，这些重要部位的空间关系可以确定人物的动作。

在绘制这些关节的时候要注意比例关节等的显现性，用以在绘制时让身体的长度可以适当地延展，使人物的身体更具美感。

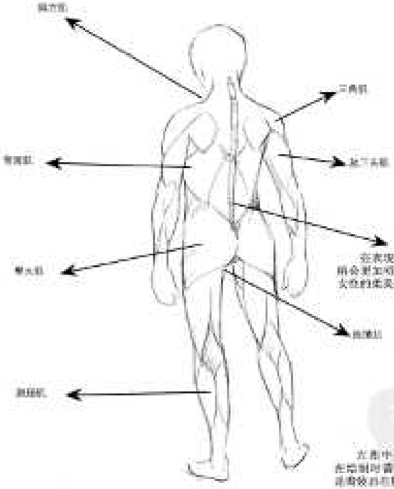




我们在绘制一个角色时，要先确定这个角色的动作是否可以与我们心中所想的角色相匹配。当角色的动作确定以后，就需要使用人体骨骼上的关键点进行角色身体比例和动作的确定，然后根据所讲解的肌肉方面的知识将身体绘制出来。

肌肉的表现

肌肉是角色轮廓产生的基础。在绘制时要考虑前方肌肉与后方肌肉相互间的遮挡和覆盖关系，只有理解了这一点，角色轮廓才会有立体感。

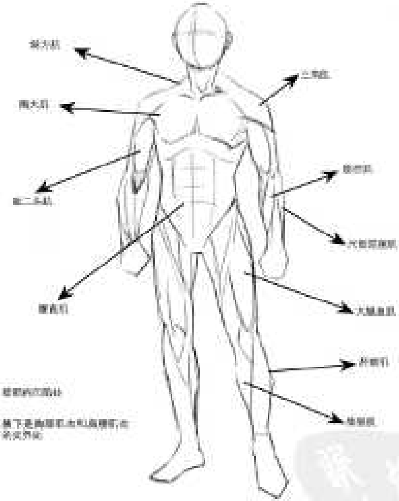

斜方肌
三角肌
背阔肌
肱三头肌
臀大肌
股薄肌
腓肠肌

在表现立体时此处的凹陷会更加明显，以此来表现人体的质感。

左图中介绍的肌肉，是最后绘制时需要注意的地方，也是身体后面肌肉上突出的点。

肌肉型：　腰部纤细，胸部肌肉及手臂肌肉明显，膝关节也比较明显。

瘦弱型：　绘制时不画出胸部的轮廓和腹部的肌肉，腰部的弧度较多，线条尽可能并稍稍向外伸展，使躯干和身体基本不要画出线条，使之成为平板状即可。


斜方肌
三角肌
胸大肌
肱二头肌
肱桡肌
尺侧腕屈肌
腹直肌
大腿直肌
腓肠肌
胫骨肌

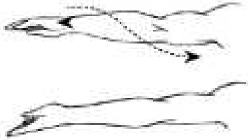
腰部的凹陷处

膝下是胸腓肌和比目鱼肌的结合突出处

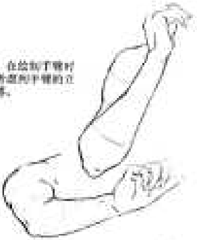
和男性相比，女性全身脂肪较多，肌肉比较柔软。绘制时要注意体现柔软感，在绘制丰满女性身体时也要注意细节的表现，画出胸部和臀部的曲线感。

[illegible]

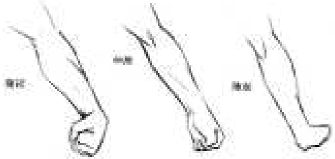
四肢的弯曲



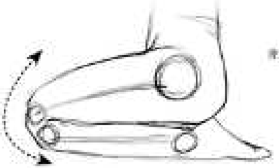
手臂旋转时，手臂的外侧轮廓会发生变化。

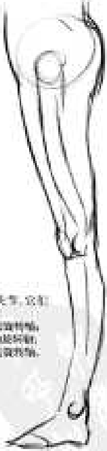


在绘制手臂时应考虑到手臂的立体感。



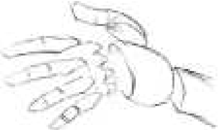
小臂肌肉的伸展和收缩带动手腕的活动，同时小臂的轮廓也随之发生变化。

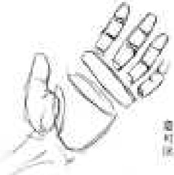




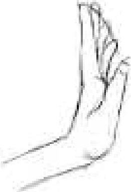
注意腿部弯曲的各个关节，它们分别是：
髋关节——股骨与大腿关节转轴。
膝关节——大腿与小腿的旋转轴。
踝关节——小腿与脚踝关节转轴。

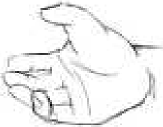
手的表现

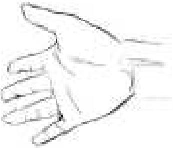




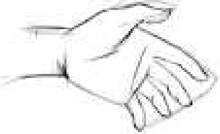
在绘制手时，要注意手腕的倾斜感。手部可以分成4个可活动的区域。



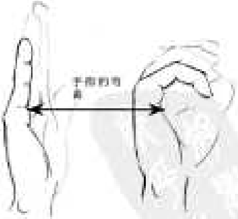


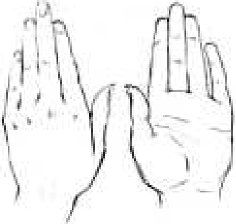


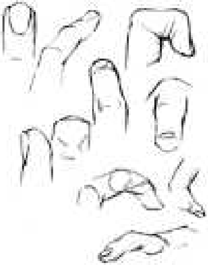
除了将手部的各个部分视为体块外，整个手腕也是一个大的体块。理解了这点就能容易画出手部的随意造型。

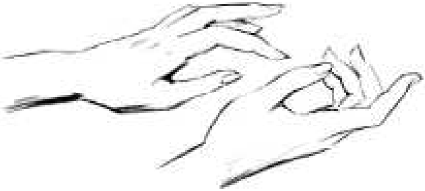


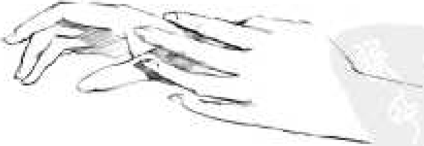
手部绘制一直被视为一个学习漫画的难点，这是因为在绘制手部的时候，没有将手掌、手指分成体块去画。学习这里介绍的方法，你会发现自己有长足的进步。



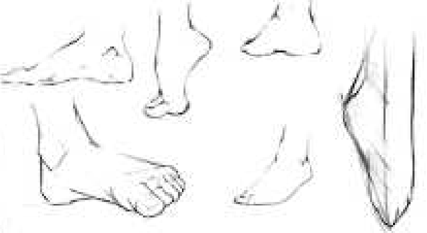


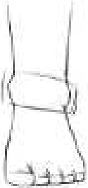






脚的表现

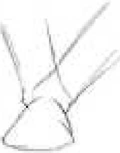




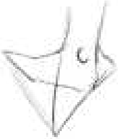
脚踝两侧的突起在大脚趾这边的位置更高一些，在绘制人物脚踝时，要绘制出连接两个凸点的斜线，以此作为脚踝部分的基准。

在绘制脚部的时候，要注意外侧脚踝的凸起感。

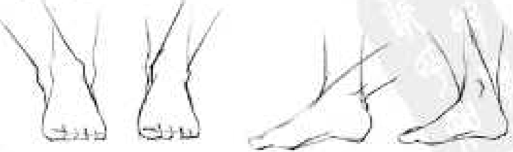
虽然脚部的外侧并不大，但是在表现空间和方向感时起到了重要的作用。

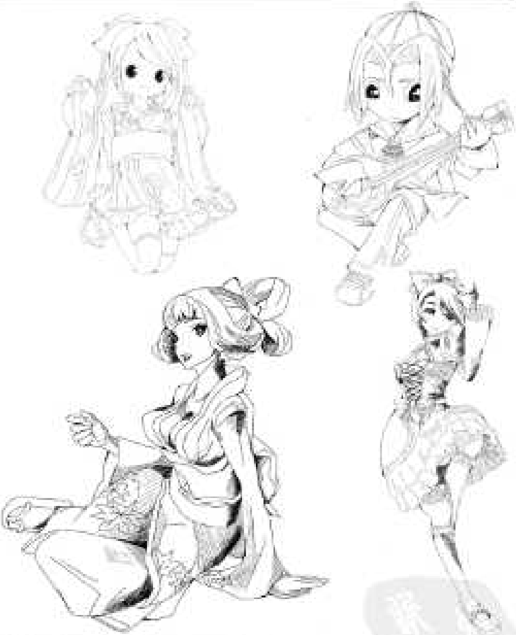


以脚跟作为基点，脚掌不离开地面时，脚部的左右运动的特点是向外侧运动只能是很小的范围，而向内侧的倾斜角度却很大，一般可以达到45°，在运动时，向外倾斜的角度很小，而向内可倾斜的角度则很大。



脚部上下运动的范围最大可以达到80°。





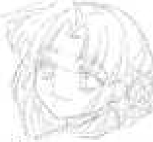
第二章　古典人物的千姿百态

古代人物的表情及动作与现代人物的比较没有太大的区别，无论是表情还是肢体语言，都是表现一个人物内心特征的常用手段，在本章的学习当中，我们将把古典人物的表情及动作的绘制技法。

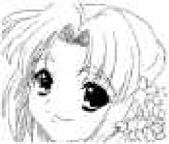
古典人物的表情绘制

微笑的绘制

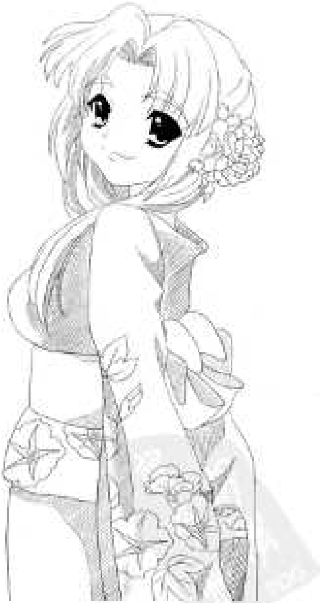
微笑是人物感情表现中最轻松的情绪，它会感染其他人也跟着内心愉悦起来。在绘制微笑时，嘴角要向两侧拉伸，嘴角微微上扬。



❶在绘制好轮廓的基础上，绘制一个微笑的表情，绘制人物的五官轮廓。绘制时要注意好人物五官的位置角度及脸部透视关系。

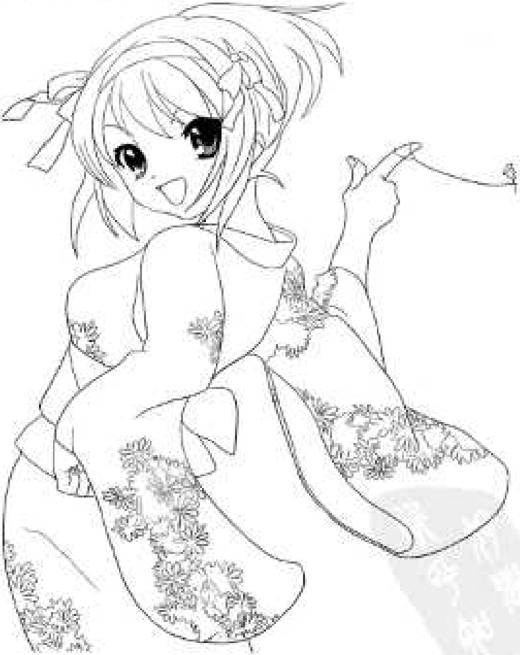


❷将人物的五官进行细致地刻画，表现微笑的表情，嘴巴要张口。



大笑的绘制

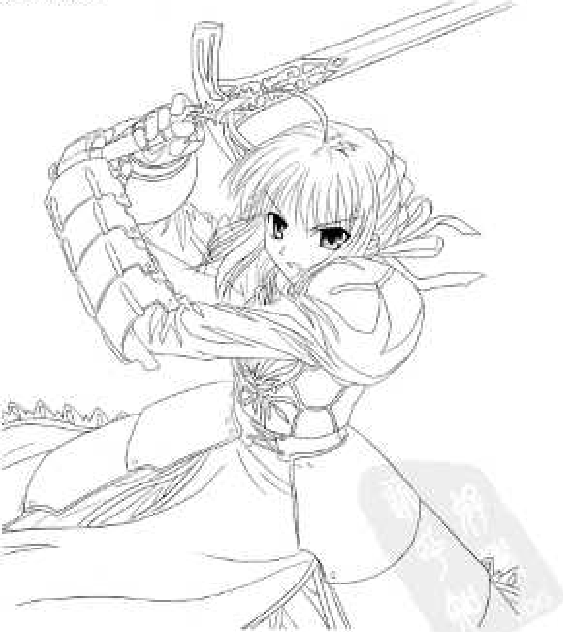
大笑是比微笑更加强烈的心情表现。大笑的时候，人物的眼睛呈月牙的形状，向下弯成一条弧线，嘴巴自然张开，展现出愉快的笑容。



愤怒的绘制

愤怒是人物情绪情感中最为强烈的一种情感宣泄，而且总会根据愤怒程度的不同，有着不同表现的面貌。在动漫中有时为了烘托气氛，会用许多夸张的手法进行表现。

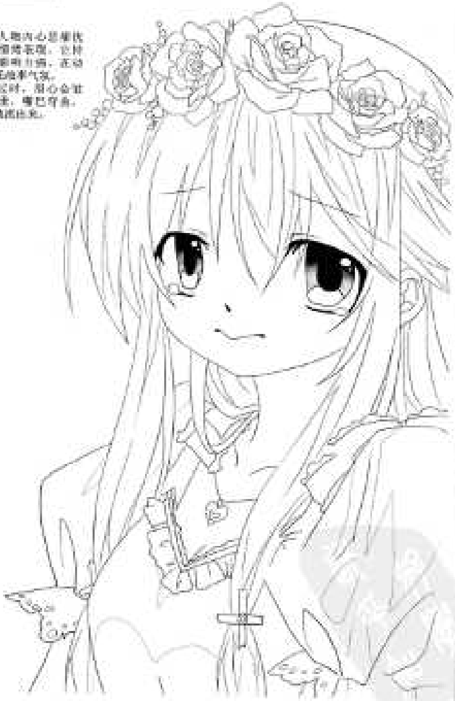
人物愤怒时，眉毛紧皱起来，眼角上扬，瞳孔紧缩异常可见，嘴巴张得很大，牙齿咬在一起，表现人物心中强烈的不满。



哀伤的绘制

哀伤是人物内心悲痛忧郁时的一种情绪表现，它持续时间久，影响力强，在动画中用来烘托故事气氛。

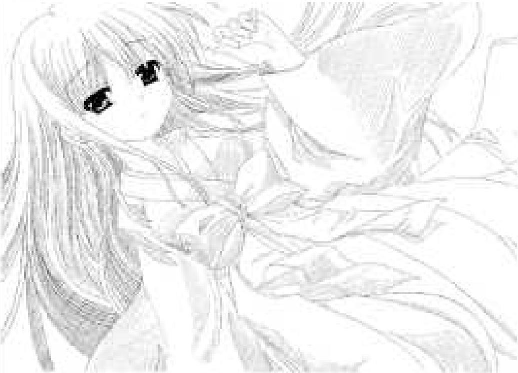
悲伤难过时，眉心会皱起，眼角下垂，嘴巴弯曲，眼泪不自觉地流出来。



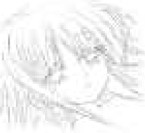
害羞的绘制

害羞是人们不容易克服的一个比较重要的情绪表现。它是心理和生理上的双重反应。比如害羞时会脸红、紧张、不知所措，有时甚至语无伦次等。

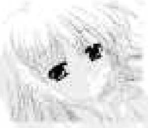
人物害羞的时候表情很丰富，一般都会在眉间露出脸红表情，可以通过排线来表现害羞时脸部的红晕。



❶在画面线构图基础上，勾画一下基础的轮廓，明确人物的大体结构。

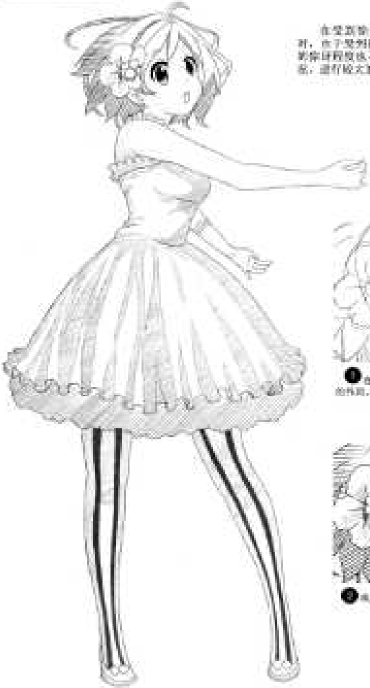


❷将人物的五官进行细致描绘，面部表情是刻画的重点，要表现出害羞时的表情神态。

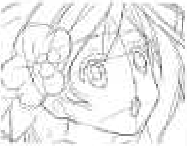


❸为人物头发添加阴影和排线，增加立体感。

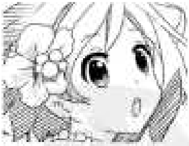
惊讶的绘制



在受到惊吓或者遇到意想不到的事情时，由于受到的影响程度不同，人们表现出的惊讶程度也不同，有时还可以根据几个特征，进行较大的夸张变形描绘。



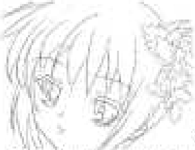
❶ 在脸部结构的基础上，绘制十字线的外形，绘制人物的五官轮廓。



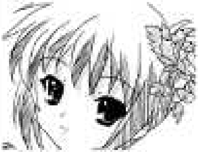
❷ 将人物的头发部分细致地刻画。

呆滞的绘制

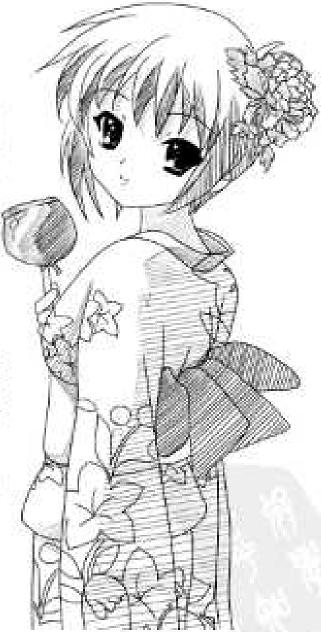
当人物处于很中某件事情时，面部表情会表现得非常呆滞。在动漫中，人物都通过表现出明显的眼神，轻轻张开的嘴巴，来刻画人物呆滞的表情。



❶在绘图结构的基础上，画出十字线的作用，绘制人物五官轮廓。

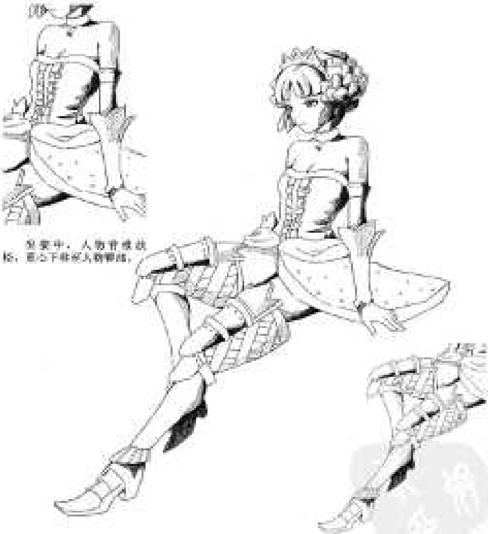


❷给人物的五官进行细致的刻画，然后添加阴影，要用表现出眼珠色，最后几[illegible]。



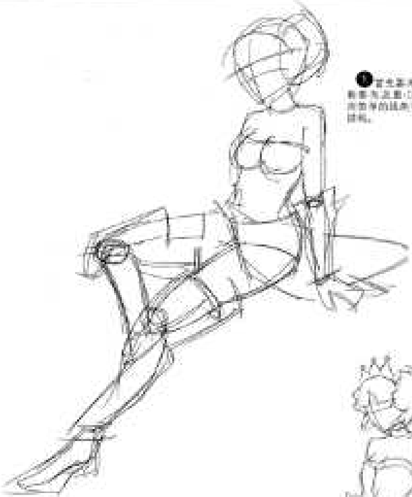
古典人物的动作绘制

坐姿的绘制

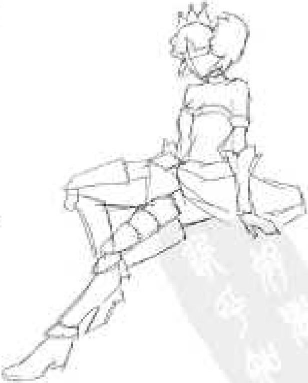


坐姿中，人物骨骼放松，重心下移至人物臀部。

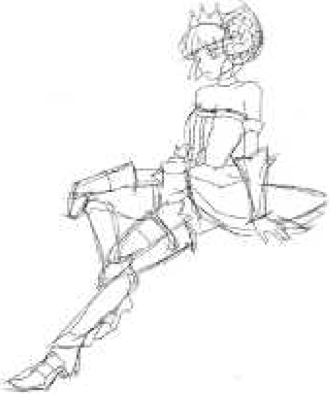
人物在坐姿中，裙摆自然下垂，柔和放松。

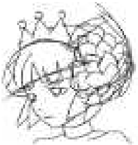


①首先要考虑好坐姿时的人物动态及重心的高低点，然后用简单的线条勾勒出人物的全身结构。



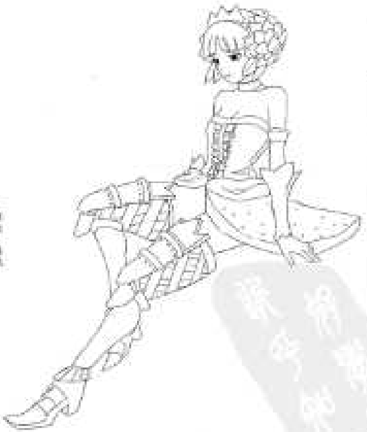
②对线稿进行整理，再大致画出衣服细节部分。



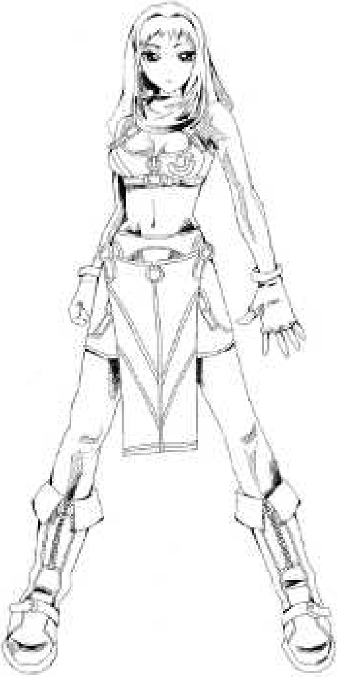


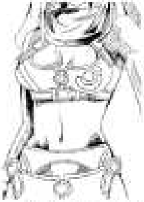
③ [illegible]

④ 对人物进行细致刻画。[illegible]

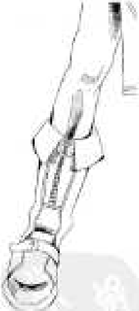


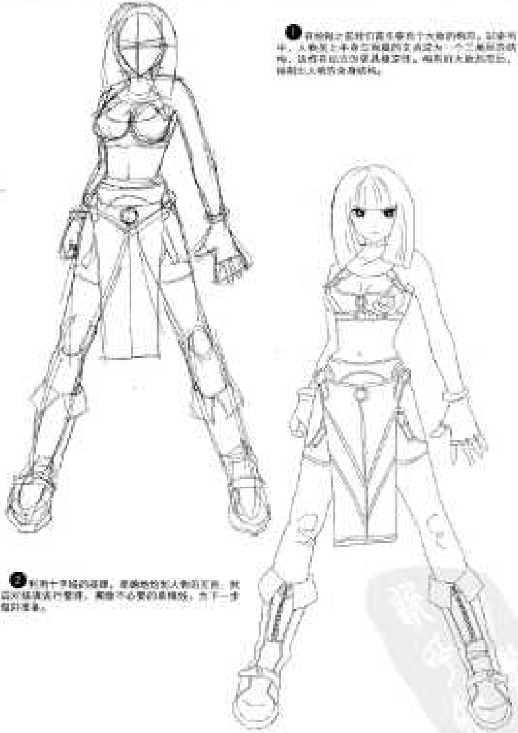
站姿的绘制





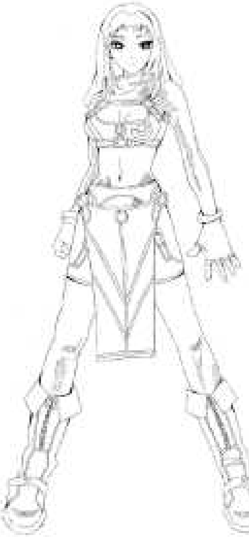
从正面来看，人物的中心线成为一条笔直的垂线，肩膀放松，肩部自然放松下垂。



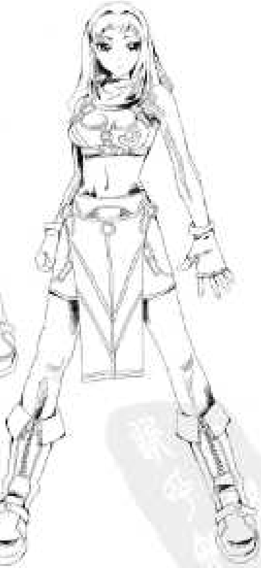


❶在绘制之前我们首先要有个大体的构思。以本书中，人物是上半身二倍服的女战士，小二身的古代衣物，这些可以分为里具服装等。确定好大体后，描绘出人物的全身结构。

❷利用十字线的结构，根据我的女人物的五官、然后对服装进行整理，擦除不必要的草稿线，为下一步做好准备。



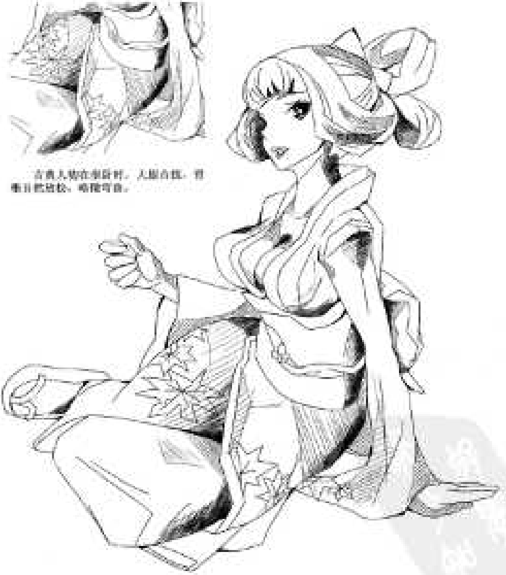
❸ 为人物添加发丝的阴影，明确表现出人物身体的明暗关系。



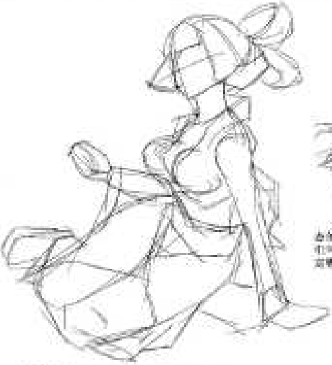
❹ 在上一步的基础上，继续深化人物的阴影，增强人物的立体感表现。

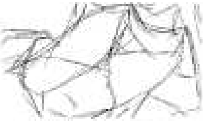
坐卧的绘制

古典人物的坐卧姿势与现代人物有着很大的区别。这种区别源于两个方面：其一是古典人物的道德礼法观念要比现代人繁琐得多，譬如跪坐就是尊重的表现，但是这在动漫表现中并不作为根本性的约定法则；其二是古典人物的服装限制，古典服饰不像现代服饰那样轻便利落，这也就让古典人物的动作变得更加规范谨慎。这也是古典人物与现代人物的根本不同点。



古典人物在坐卧时，大腿合拢，衣摆自然放松，略微弯曲。

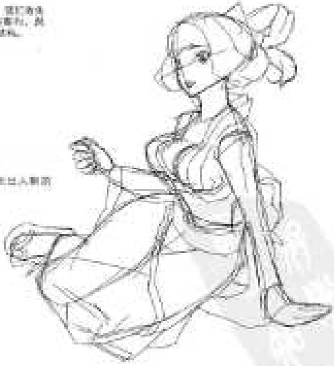


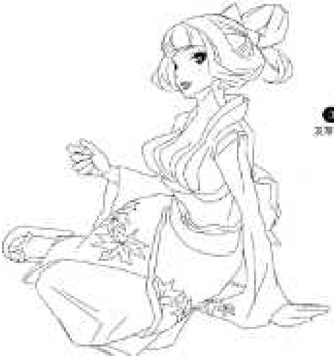


坐姿的绘制技巧在于臀部及腿部要合乎透视规律，在绘制服装线条前，我们可以先绘制出身体的结构线稿，以确定臀部及腿部的正确透视结构。

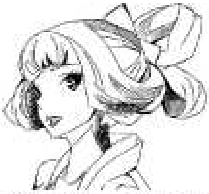
①先绘制古典人物的坐姿草图，我们首先要考虑古典人物坐姿的动态线条和比例，然后根据草图的动态线勾勒出人物的大体结构。

②根据十字线的位置，绘制出人物的五官。

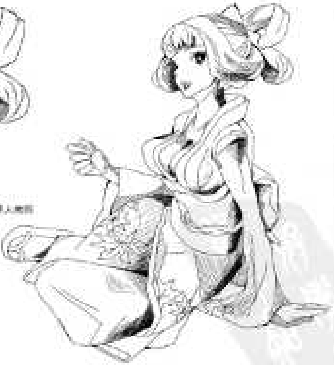




❸对线稿进行整理，擦除不必要的草图线及辅助线，深化人物边缘的线条。



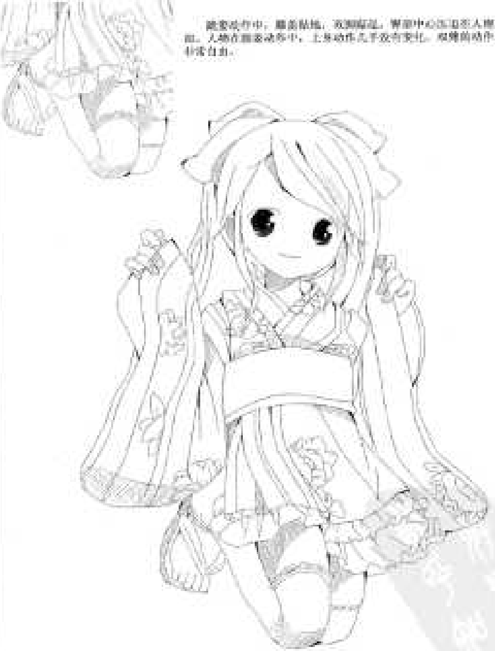
❹在线稿的基础上进行阴影处理，使人物的形象更加饱满。

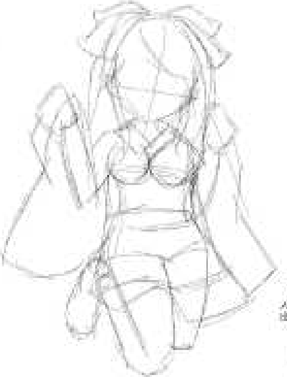


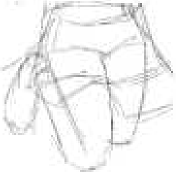
跪姿的绘制

跪姿是古典人物的常用姿态，无论是在生活起居当中，还是在正规的礼仪场合，都是经常用到的姿态。

跪姿动作中，膝盖贴地，双脚踮起，臀部中心压在人物的脚跟上。人物在跪姿动作中，上身动作几乎没有变化，双臂的动作也会非常自由。

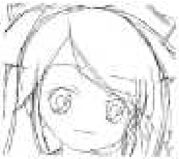






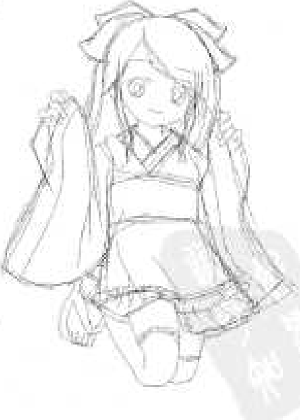
绘制人物结构时，要将人物的腿部姿态绘制正确，就要使人物的大腿并拢在一起，膝盖成为人体的支点。

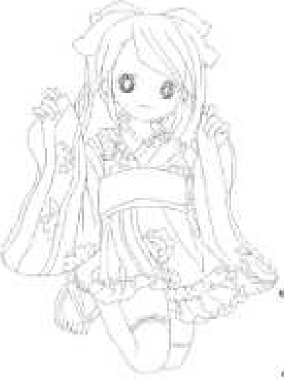
❶ 在绘制古典人物跪坐时，我们首先要按照古典人物的身体比例大致勾画出轮廓，然后再根据轮廓线绘制出人物的全身结构。

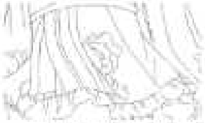


人物的五官当中，尤其眼睛最为传神，是需要重点刻画的地方。绘制眼睛时，要特别注意眼睛的轮廓，绘制出眼睛的眼白、瞳孔及高光。

❷ 根据十字线的定律，绘制出人物的五官。

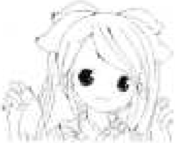




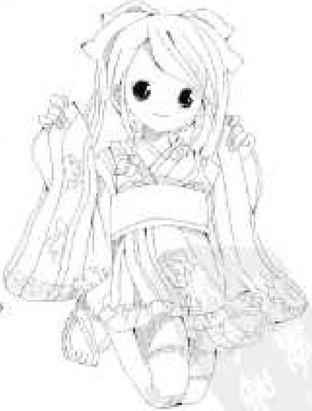


对线稿进行最后整理时，我们也可以为人物添加一些细节的装饰。例如，我们可以在服装上添加一些褶皱和花朵的纹样来为人物形象增色。

③ 对线稿进行整理，擦除不必要的辅助线及草稿线，突出人物的整体线条。

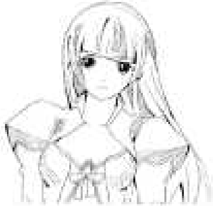


将人物眼睛的瞳孔涂黑处理后可使画面更加醒目一些。

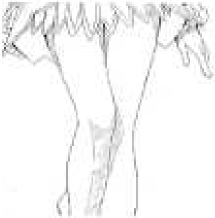


④ 在线稿的基础上添加阴影效果，使人物的形象更加突出。

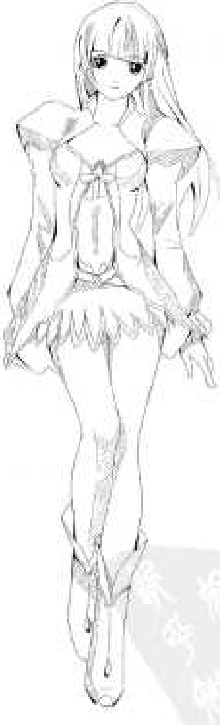
走姿的绘制

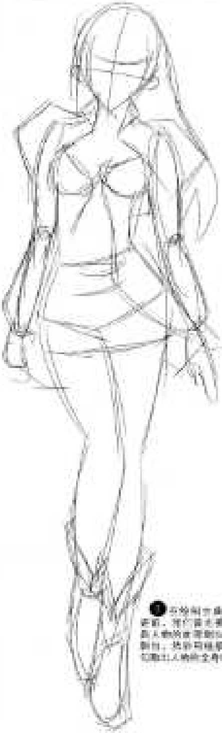


人物在走动时，头发会随着身体的晃动而自然摆动。

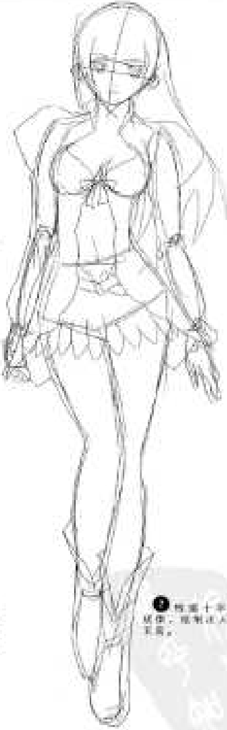


古典女性人物，走动时的动作与男性有明显的区别，古典女性人物在走动时，大腿摆动，主要依靠腿部的向前迈步和小腿的运动来配合完成。

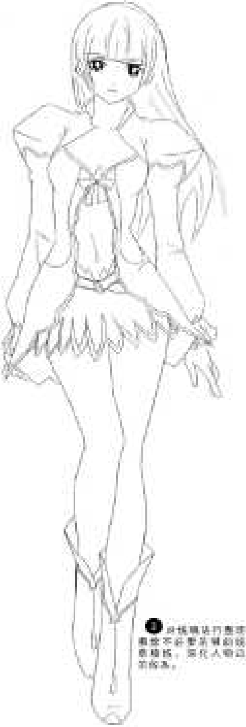




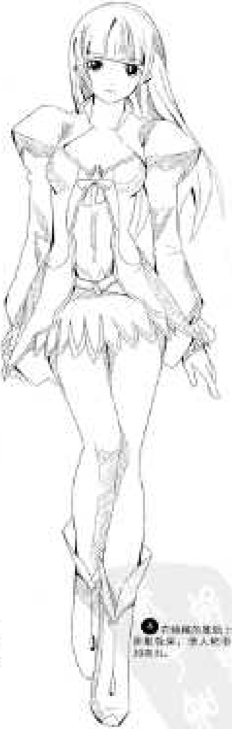
❶ [illegible] 勾勒出人物的全身结构。



❷ 根据十字线的延伸，绘制出人物的五官。



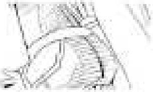
❸ 对线稿进行整理，擦掉不必要的辅助线及多余线条，深化人物的服饰细节。



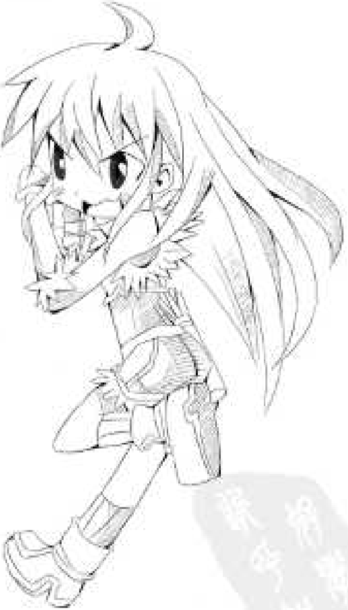
❹ 在线稿的基础上添加阴影效果，使人物更具立体感。

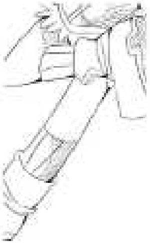
跑姿的绘制

跑姿是古典人物的常用运动姿态。尤其以奔跑常见于古典人物的格斗当中。绘制跑姿时，要把握的关键点在于人物臂部及双腿在奔跑时的方向变化。

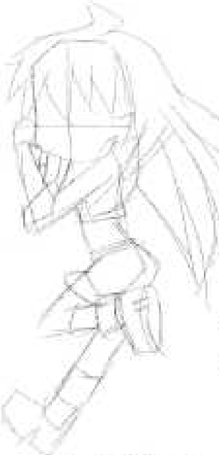


奔跑时，古典人物的背部会略微前倾弯曲，臂部上提。这种跑姿对于动作变化，非常利于表现在人物的剧情上。



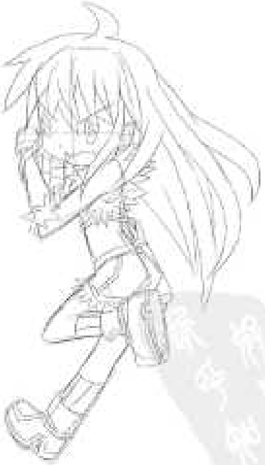


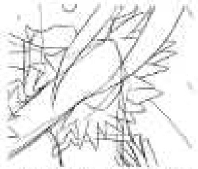
双腿有节奏地上下快速迈开，完成跑姿的动作表现。人物在腿部上摆幅度越大，那么奔跑的速度也就越快。



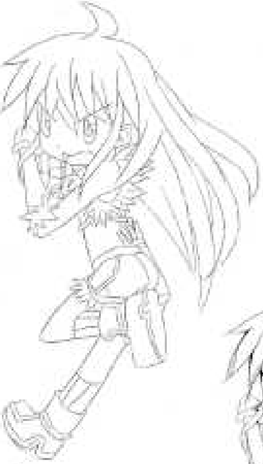
❶在绘制古典人物形象前，我们首先要表现古典人物的服饰和装饰的特征，然后以线条来表现出人物的全身结构。

❷根据上下面的草稿，绘制出人物的五官，并且描绘出小的服装细节。

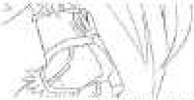




服装的装饰，对于人物的动作起到一定的协调作用。穿华宽的服装更加显得舒服的，并以衣服褶的绘制中运用了便于行动的皮衣。

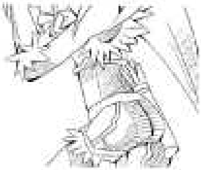


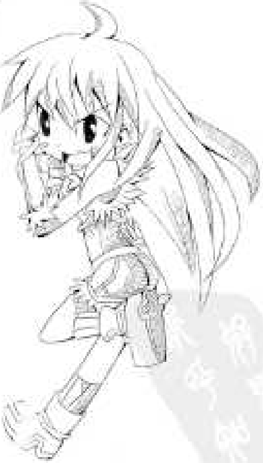
❸对线稿进行整理，擦除不必要的辅助线和草稿线，深化人物的线稿的线条。



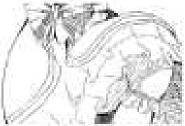
我们可以相对日常造型为古典人物增加一些装饰。例如，给她一个翅膀，那么便就变成了猎人在森林的天使形象。

❹在线稿的基础上绘制阴影效果，使人物形象更为完美。

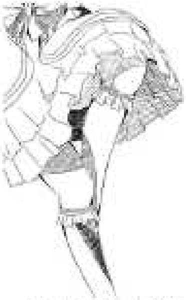




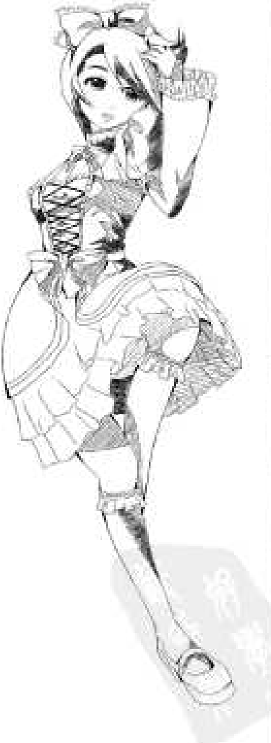
跳跃的绘制



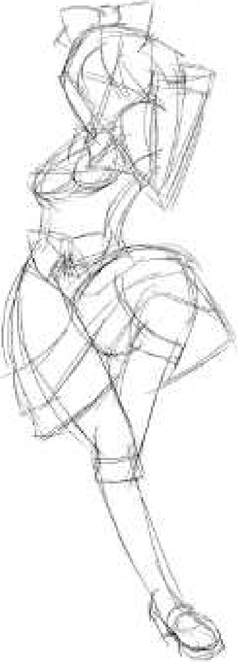
人物在跳跃时，随着跳跃方向的不同，腰部及臀部的扭动位置也就不同，绘制跳跃姿态时要将人物的腰部及臀的变化同时表现出来。

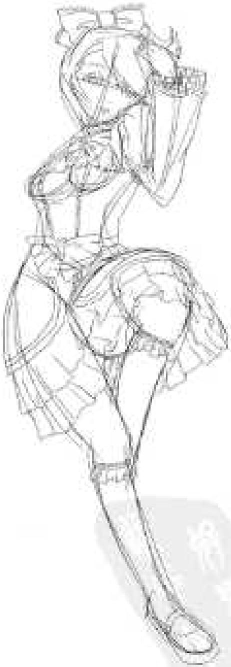


跳跃时裙摆随动作，通常由一腿蹬地起跳，另一腿略弯曲而作为落地时的预备动作。



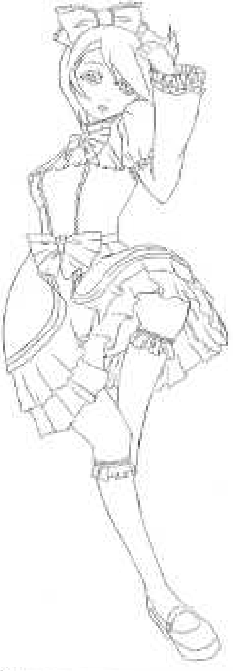
❶ 在绘制古典人物[illegible]，我们[illegible]人物[illegible]。

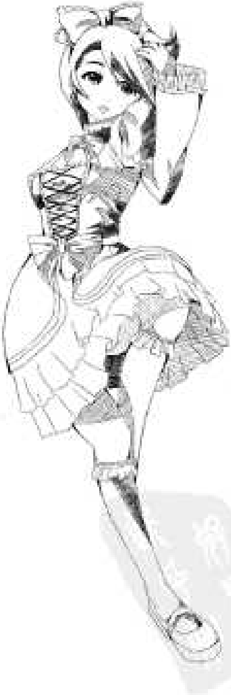




❷ 根据十字线[illegible]，绘制出人物的五官。

❷对线稿进行整理，擦除不必要的辅助线及草稿线，强化人物的轮廓线。



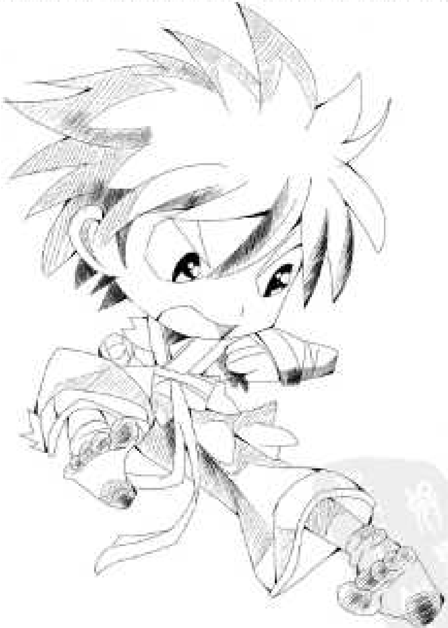


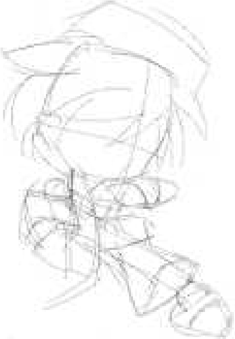
❶在线稿的基础上绘制明暗关系，使人物形象更加突出。

飞踢的绘制

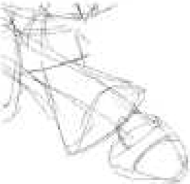
飞踢动作，属于武术类的特写动作，在动漫、武侠类或者格斗类动漫作品中，都会大量使用这种动作。绘制飞踢动作时，要表现出飞踢动作的力量感。

在飞踢时，人物的一条腿会伸得笔直，以保证力量最大化的动作。另一条腿弯曲收缩，具有蓄势，将力量从腿部传到踢出的那一条腿上。同时人物的手臂应该在胸部位置，避免妨碍人物的腿部运动。



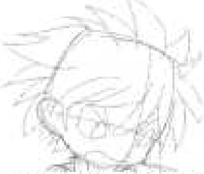


❶在绘制古装人物飞腿姿态时，我们首先要画出古装人物的骨骼和关节的位置，然后再根据骨骼画出人物的大体轮廓。

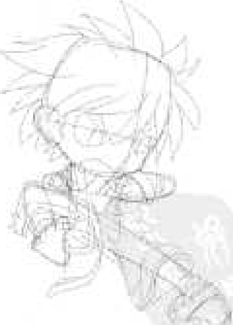


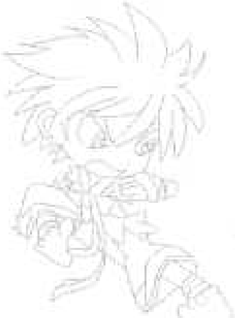
腿部弯曲要有变化，但是腿部弯曲要有可能的变化。这种弯曲变化，不是动态都能改变的，而是人体结构的关系。

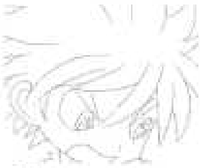
❷根据十字线的位置，绘制出人物的五官。



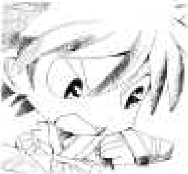
绘制五官时，我们对于飞腿的整个动作做出相应的表情。飞腿是展了腿部的力量的集中表现，人物处于激动愤怒的状态。从而我们在绘制五官时，可以将人物绘制出愤怒的表情。



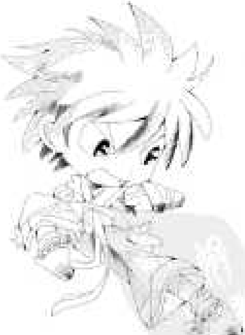




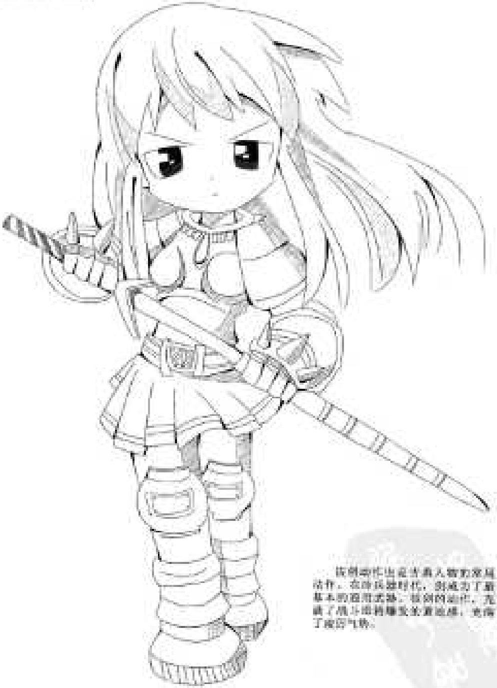
③ 对线稿进行整理，[illegible]



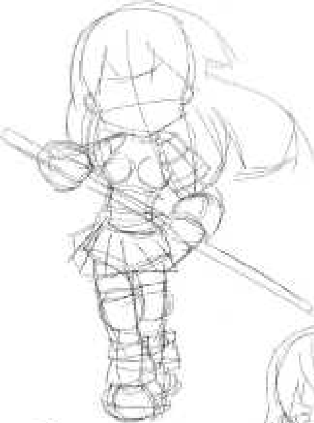
④ 在线稿的基础上绘制阴影效果，使人物[illegible]



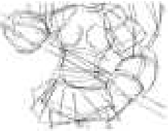
拔剑的绘制



拔剑动作也是古典人物的常见动作，在冷兵器时代，剑成为了最基本的防身武器，拔剑的动作，充满了战斗中的爆发张力感，也有了威武气势。

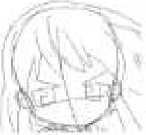


❶在绘制古典人物拔剑姿态前，我们首先要考虑古典人物的重心朝向和姿态，然后用铅笔勾画出人物的大体动态结构。

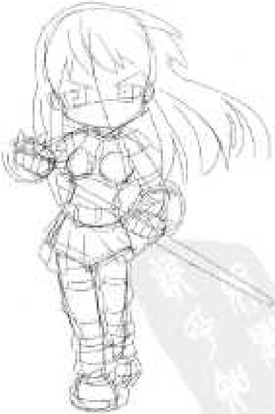


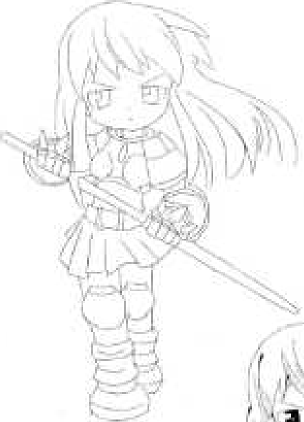
拔剑动作，是由双肩配合双手动作而完成的，要着重上下角度，及双手的间距长度成为拔剑时的视觉重点。

❷根据十字线的结构，绘制出人物的五官。

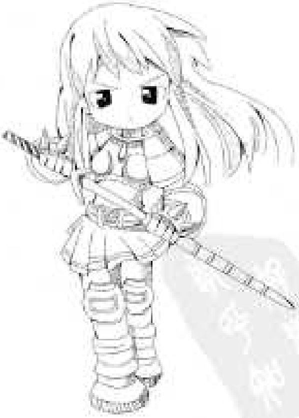


拔剑时表现了威风凛凛的气势，在绘制人物五官时，也必须要表现出这种气势。



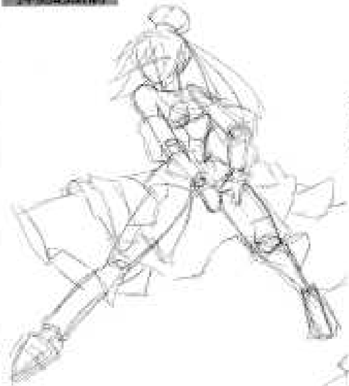


③对线稿进行整理，擦去不必要的辅助线及草稿线，[illegible]线条。

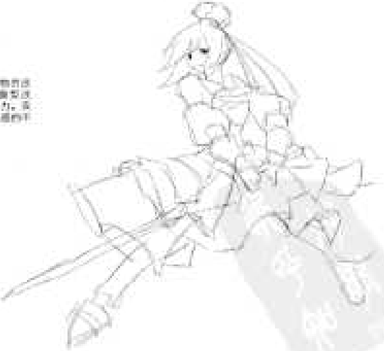


④在线稿完成基础上添加阴影效果，使人物形象更加立体。

挥剑的绘制

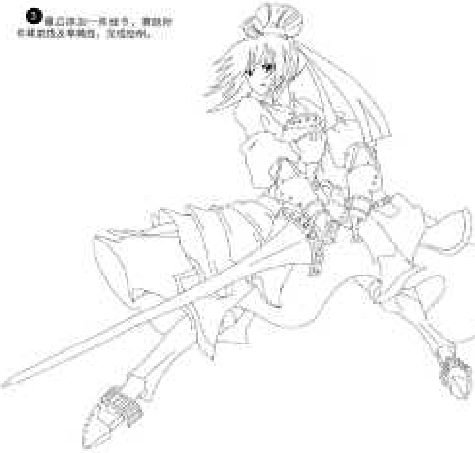


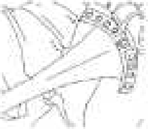
❶ 挥剑的动作，属于中等难度的姿势。[illegible]力量感强的一种姿势。[illegible]



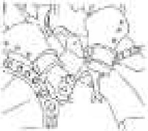
❷ 整理结构，把挥剑人物的动态、每个部位，[illegible]，才能表现出挥剑人的[illegible]。[illegible]一体现。

⑨最后添加一些线条，擦除所有辅助线及草稿线，完成绘制。

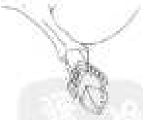




剑作为古典人物的常用武器，不仅可以作为攻击性道具使用，同时也是身份等级别的象征，在剑柄上绘制宝石，可以在整体上提高人物的阶级概念。

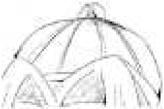


对于握剑，需要双手共同握住剑柄，才能保持较稳定，使得姿势更加有力。靠近剑柄的手为主要用力的拿握，靠近剑柄末端的手主要控制挥舞方向。

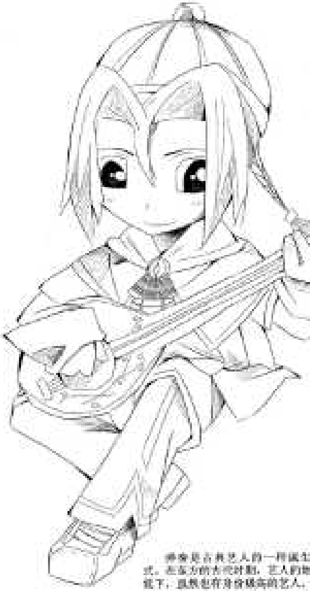


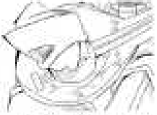
再说握剑时，两腿的幅度较大，显得威严人物的姿势更加强大，以配合整体的动作效果。

弹奏的绘制



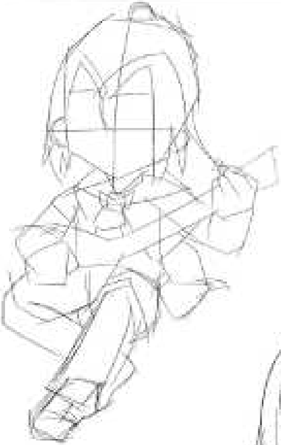
瓜皮帽的绘制，表现了这是一位东方人物，衬托了角色的背景及环境。



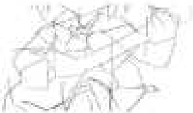


在弹奏乐器的选择上，使用了东方少数民族的乐器，这种琴不但在绘制上简单，而且在人物形象上也表现得较为轻松活泼。

弹奏是古典艺人的一种谋生方式。在东方的古代时期，艺人的地位低下，虽然也有身份极高的艺人，但都从属于权贵。在绘制弹奏的古典人物形象时，琴弦类的乐器及其绘制也成为了弹奏动作的绘制重点。

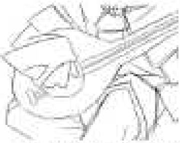


❶首先用简单的线条勾勒出人物的全身结构。

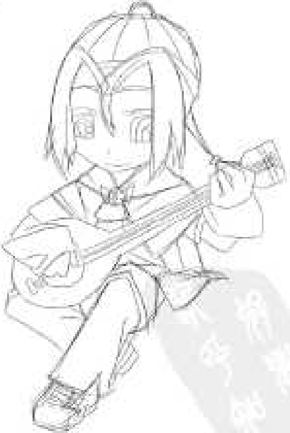


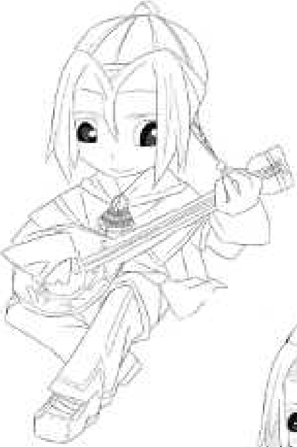
在绘制人物全身结构时，我们首先要对人物的整体动作有一个大致的想象。例如，我们应该选择哪种乐器来表现角色？人物的四肢如何摆放才能更好地表现出人物的弹奏姿态？

❷在上一步的基础上更细致地绘制出人体结构，并添加人物的衣着。

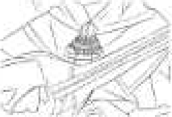


在这一步当中，我们需要对乐器进行更准确的绘制，为乐器添加上琴弦等。



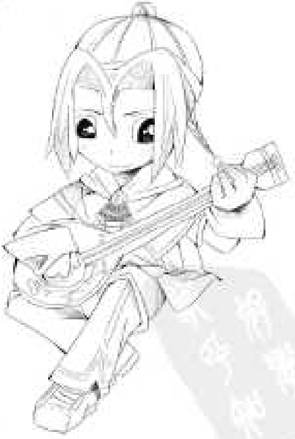


③对线稿进行整理，擦掉不必要的辅助线和结构线，添加一些人物帽子。



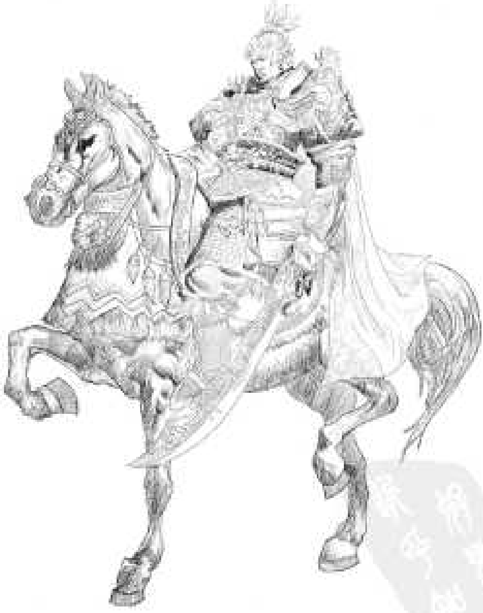
琴弓的绑法，注意处理古人物乐器的关键。我们可以将细节绘制得更加精致一些，来表现服装的质感。我们也可以在琴身上绘制一些花纹，来突出质感。

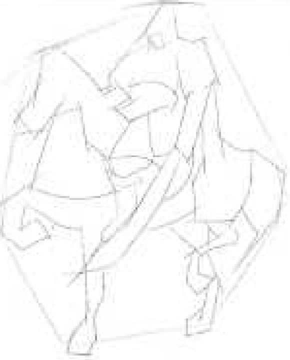
④在线稿的基础上绘制阴影效果，使人物形象更加突出，也可以使人物表现出很好的三维感。



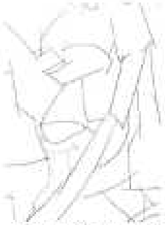
骑马的绘制

马是古典人物的常用代步工具。骑马的动作姿态，常出现在古典人物身上。骑马的姿态，是由人的身体动作与马的行步节奏互相配合发生的动作组合。正确地绘制骑马姿态，有助于以后对人物造型的创造。



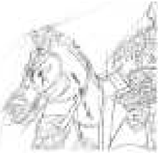


① 用简单的线条大概勾出人物的全身结构。

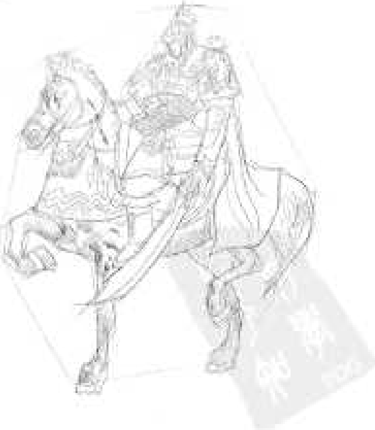


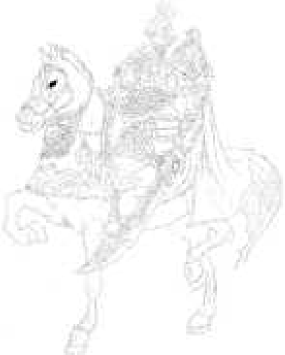
在马行走的过程中，人物的背部略微打弯，腿部自然放松下垂。

② 更进一步地勾勒出线条，完善人物五官的轮廓，并添加马的肌肉线条。

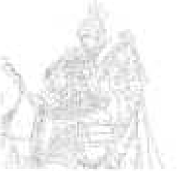


绘制马的图像时，我们可以多参考一些写实照片。

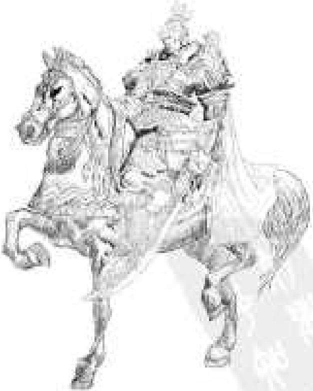




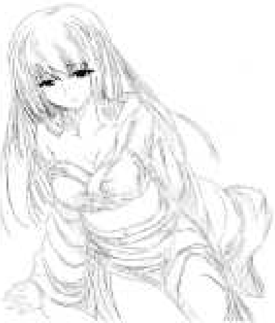
❸修改整理线稿，擦除所有草稿线及辅助线，添加一些细节装饰。

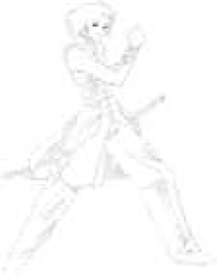


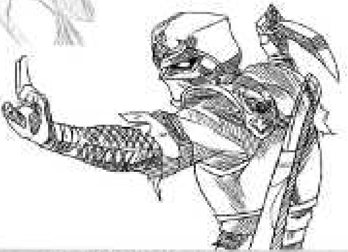
武将的铠甲细节变化很多。我们可以发挥想象力，适当地进行细节装饰，要表现出武将的威武气势。



❹添加人物的阴影，使人物更具有立体感。







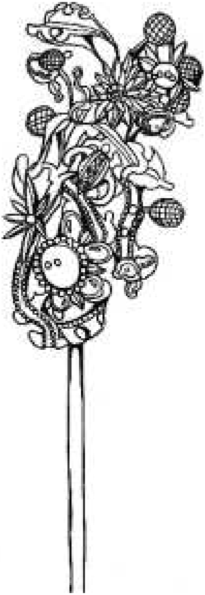
第三章　东方古典人物

神秘的东方，孕育出了许多个辉煌的文明时期。在这些不同的文明时期，人物的造型也经历着各种不同的演变。

本章我们将重点学习东方古典人物的造型特征，以及东方古典人物的各种配饰及服饰的特征。

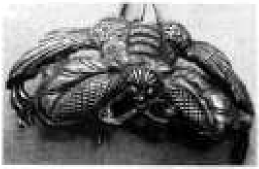
东方古典人物的配饰

发簪的绘制

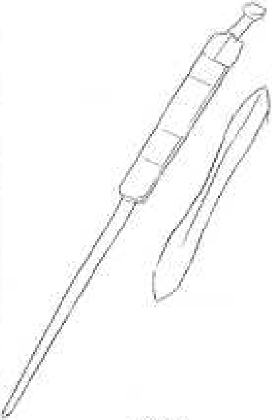


五千年的中华民族发展史里，早就有了关于发簪的记录。发簪是用来固定和装饰头发的一种首饰。《释名》里有这样的解释：簪，古人用来固定发髻或连冠于发的一种长针，后来专指妇女插髻的首饰。《史记·滑稽列传》里说："前有堕珥，后有遗簪"，杜甫《春望》中也有"白头搔更短，浑欲不胜簪"之句。中国少数民族中保存的传统发簪文化，更发达，其发簪种类繁多，历史悠久，具有浓郁的民族特色，蕴含着丰富的文化内涵。唐宋时期是以后各代，簪发簪流行的盛世，唐代敦煌壁画中的众多妇女就是簪着花簪的形象，唐代画卷中也有众多满头珠翠的妇女形象。《宋史·行志》记载："宋代元丰六年京师妇女的发髻，……头上所有花簪都簪带"。宋代画籍《人物记》记载当时有流行一种的女子头簪为"插戴鲜花入耳，后插人物一插，如千人"。

发簪式样十分丰富，主要变化多集中在簪首。它有各种各样的形状，如龙凤鸟兽，飞禽走兽作簪首形状，常见的花卉有梅花、莲花、菊花、桃花、牡丹花和玉簪花等。明人《天水冰山录》中关于发簪名称有"金梳花宝簪"、"金镶花宝珍簪"、"金菊花宝珍簪"、"金宝石顶簪"、"金厢猫睛顶簪"、"金厢猫睛顶簪"、"金厢石榴桃花簪"等名称。以动物为簪首的发簪，常见的有龙凤、麒麟、燕雀及蝴蝶等，其中以凤簪最多，制作也最为精致。

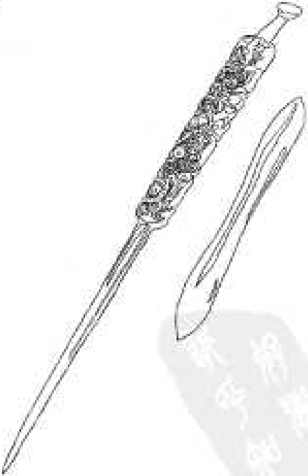


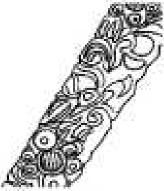
中国明朝时期的蝴蝶纹金簪



❶玉璧是古典人物装饰的一种玉佩，是古典人物身份的象征，在玉璧的雕刻工艺上，要求极为复杂。

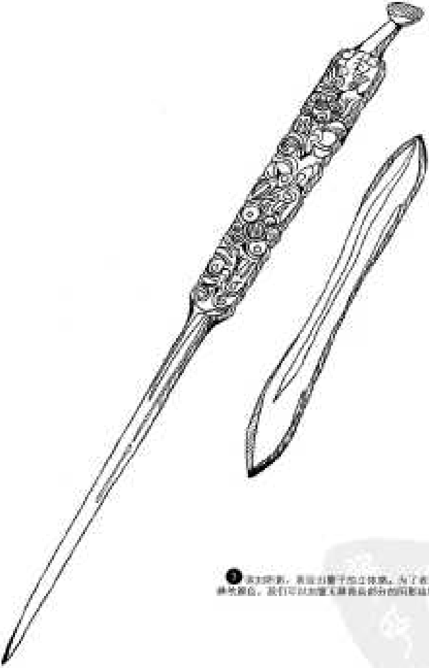
我们在为古典人物绘制玉璧时，应先将玉璧的大体结构绘制出来。



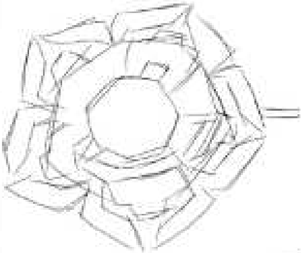


❷绘制玉璧的细节表现。

在中国，玉璧上各种图案都有其特别的意义，例如，云纹表示风纹，花草作为装饰性图案。

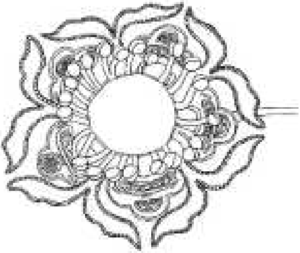


添加阴影，表现出剑的立体感。为了表现[illegible]，我们可以加重[illegible]部分的阴影绘制。



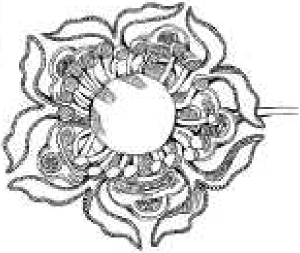
❶ [illegible]

[illegible]

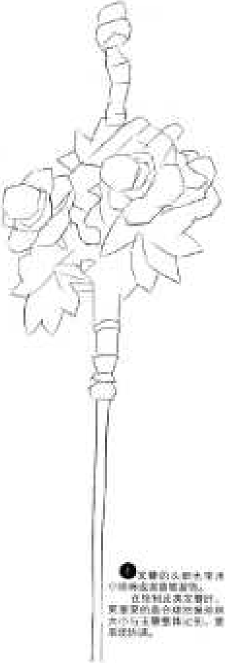


❷ 在上一步的基础上进行[illegible]细节。

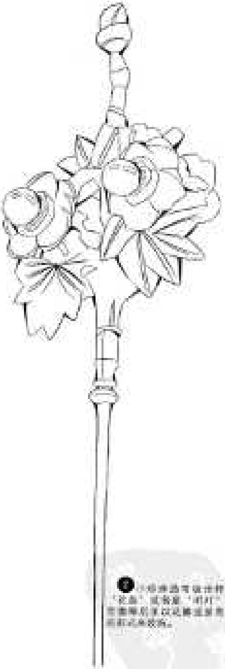
[illegible]



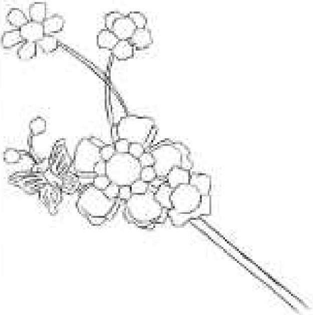
❸ [illegible]



❶发簪的头部[illegible]

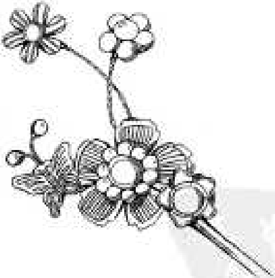


❷[illegible]



① [illegible]，在工艺造型上越[illegible]一些，多为古典人物中的女性[illegible]。

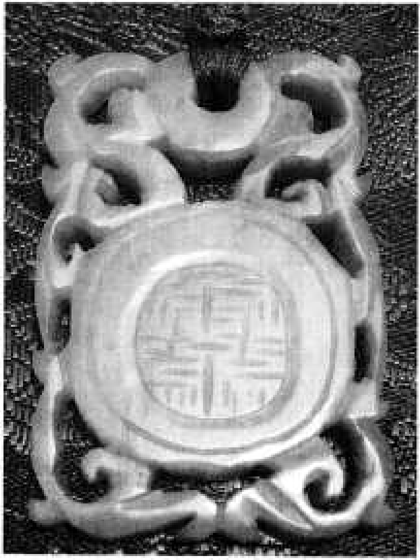
[illegible]的线条[illegible]簪子的结构。

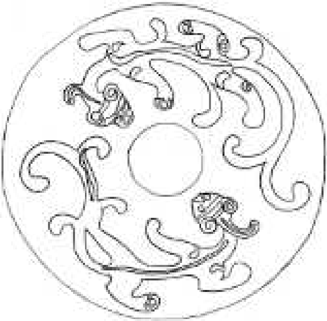


② [illegible]，并稍作阴影。

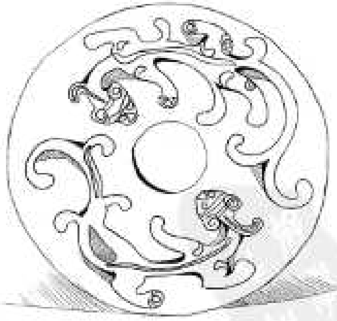
玉佩的绘制

清朝，妇女对佩饰的选择更华丽，所佩戴十个全佩饰，如玉镯，玉簪，玉耳环，用丝线串联构成一组杂佩，用以突出佩戴者的华贵姿态。嘉庆以后，由于佩戴杂佩渐渐减少，以后各朝都以单佩戴简单的玉佩。形成了以长方形及椭圆形佩饰为主，通常系在衣带上，走起路来叮铃叮当，悦耳动听。环佩在样式和佩戴方式上都不断变化着，清代学者叶梦珠《阅世编·内装》中解释说：“环佩，以金丝结成花珠，间以珠玉、宝石、钟铃，贯串成列，施于当胸，便服则在宫装之下，命妇则在霞帔之间，俗名坠胸。今可上合肩，内饰礼服用之，于今自然。”由此可知清代女性的环佩已经从古时只重于玉佩的佩饰，而转为贴于胸间的饰物了。

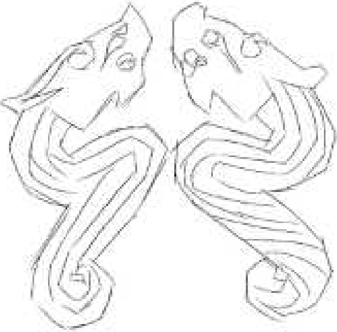




❶ [illegible]

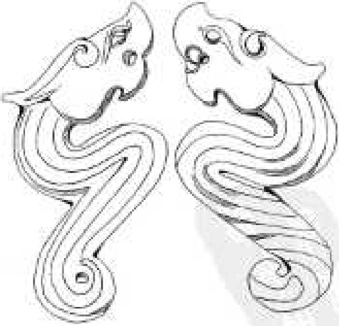


❷ [illegible]

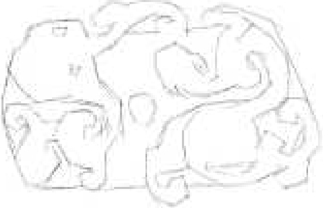


❶ [illegible]，玉器有了更多的[illegible]，相对上比较立体的。

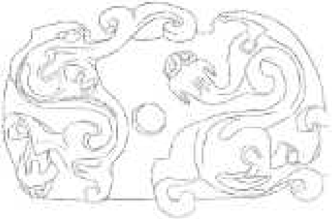
我们要用一些[illegible]，绘制出玉器的轮廓。



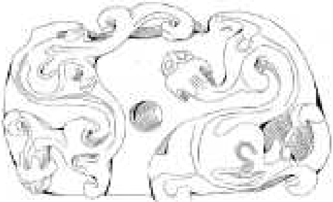
❷ 对比下龙[illegible]，绘制阴影表现出玉雕的立体感。



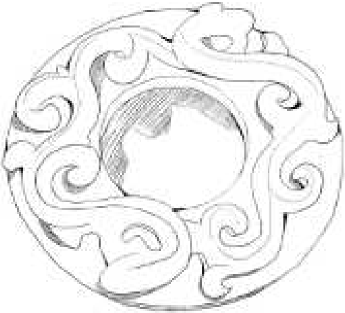
❶ [illegible]



❷ [illegible]

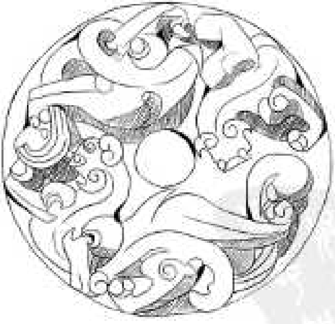


❸ [illegible]



玉佩纹饰运用了人物、走兽、花鸟、器物等形象和一些吉祥文字等中国传统图案造型，以民间谚语、吉语及神话故事为题材，通过借喻、比拟、双关、象征及谐音等表现手法，构成"一句吉语一幅图案"的美术表现形式，表达人们对美好生活的追求和向往，充分体现了玉石文化的精髓。

玉佩中关于中国的祝福图案内容丰富，形式多样，大体有吉祥如意类、长寿多福类、家庭兴旺类、安宁平和类、事业腾达类和辟邪消灾类等，其中以吉祥如意类图案为多。

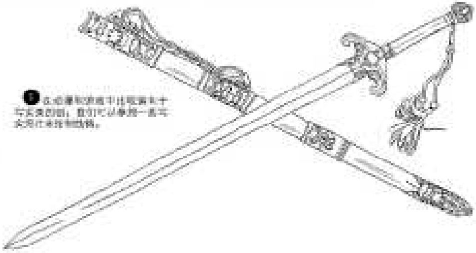


兵器的绘制

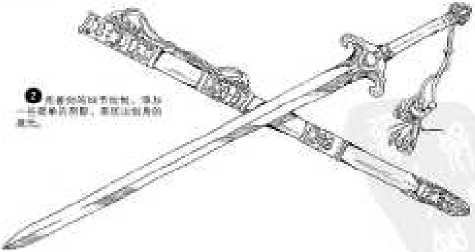
古代兵器不仅是为了防御，有时更是人物身份地位的象征。兵器——“国之大事，在祀与戎”，足见兵器在古代兵家中的显赫地位。兵器的先进程度，往往决定了一个国家盛衰与否。从冷兵器类别来讲可以分为18种，即人们所说的十八般兵器：刀、枪、剑、戟、斧、钺、钩、叉、鞭、锏、锤、抓、镗、棍、槊、棒、拐、流星。在动漫当中，兵器的作用被神化，兵器的形状也千奇百怪。

剑是古典人物的常用配饰，剑的地位很高，显扬了以剑为主的文化艺术。唐朝诗人杜甫《舞剑器行》写到：“昔有佳人公孙氏，一舞剑器动四方，观者如山色沮丧，天地为之久低昂。”

剑有单剑、双剑、棍剑之别。剑被称为“百兵之君”，君子之器。剑有文武之分，将官文官配带有剑穗（彩剑穗），武剑则不带。剑约三尺左右，所以有“三尺龙泉”之称。其由3部分组成：一剑身，包括剑尖、剑上刃（阳刃、外刃）、剑下刃（阴刃、内刃）、血槽（血线）；二剑柄，包括剑柄、剑箍；三吞口（护手）。剑的舞：“剑走美势”，剑起来真是龙飞凤舞、潇洒大方，刚柔有度，有快有慢，有虚有实，有静有动，风流潇洒，轻快矫健，高低起伏，变化莫测，形象优美动人。

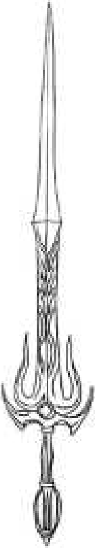


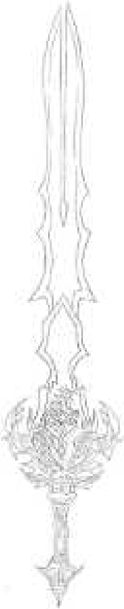
❶ [illegible]

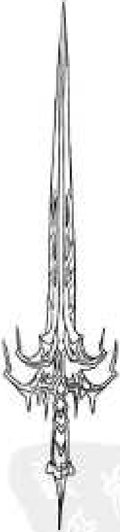


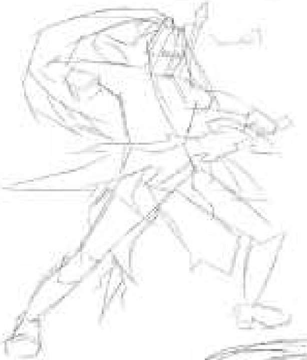
❷ [illegible]

在动漫表现中，剑类武器被夸张绘制，这种经过现代动漫艺术加工的武器，表现出了十足的力量感及美感。在绘制动漫风格的剑类武器时，我们可以自由发挥想象力。

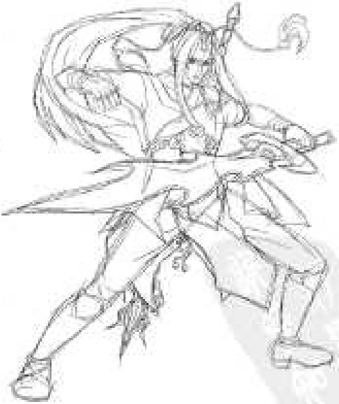




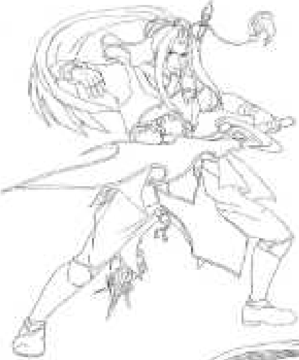




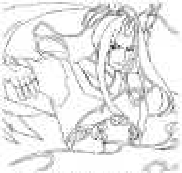
❶ 东方古典人物中的侠客，[illegible]



❷ 细致人物五官，可以借助十字线来准确定位，同时添加人物的武器。

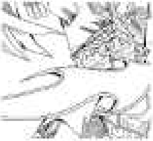


❸ 整理线稿，勾勒所有的轮廓线及结构线，画出人物细节。

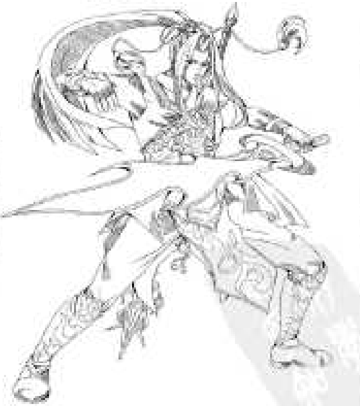


进一步地描绘服装上的细节，加强服装的立体表现。

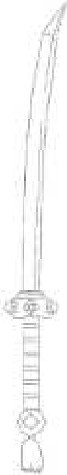
❹ 绘制阴影，表现人物的立体感。

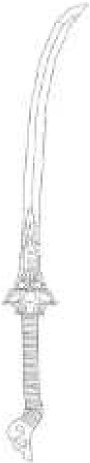


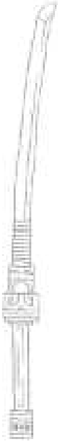
绘制刀身的阴影大面积，要注意好金属光泽的表现。



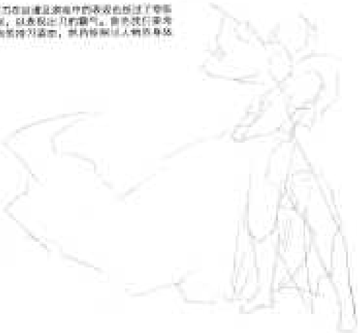
在古典人物当中，有一群人被称为刀客，他们使用刀作为武器。刀的种类有单刀和双刀两种，均以锋利为主。单刀要求勇猛迅速，多有翻身劈砍动作；双刀更富于观赏性，舒手舞起，犹如雪花漫舞，不沾人影。



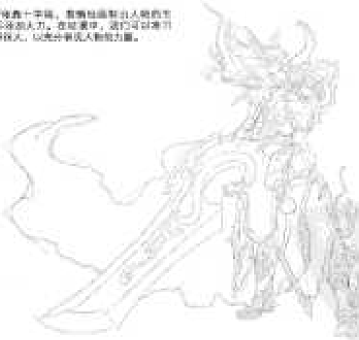




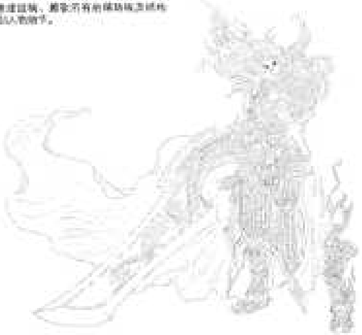
❶刀在运动及游走中的表现也经过了夸张的处理，以表现出「杀气」。首先我们要先画人物的持刀姿态，然后绘制出人物的身体结构。



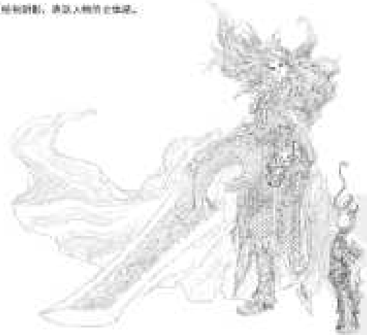
❷刻画十字线，准确绘画出人物的五官，并添加大刀。在绘画中，我们可以将刀适当的放大，以充分表现人物的力量。

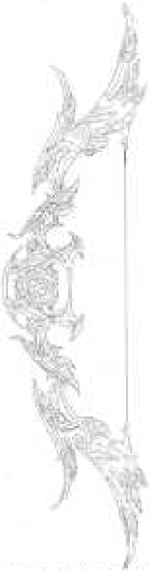


❸ 整理线稿，擦除所有的辅助线及杂线，添加人物细节。



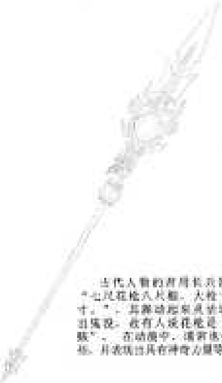
❹ 绘制阴影，添加人物的立体感。



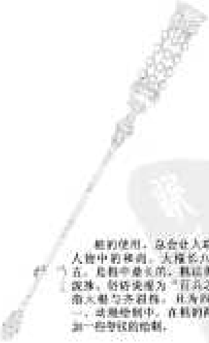


弓是抛射兵器中最古老的一种射远武器。它由富有弹性的弓臂和柔韧的弓弦构成，当把拉弦张弓过程中积聚的力量在瞬间释放时，便可将扣在弓弦上的箭或弹丸射向远处的目标。

对于古代人物而言，弓是兵器之首。贵族部门之子从小就学习射箭，"射"作为一种技艺是古朝人文必须通晓的"六艺"之一，不仅在狩猎会用，宴会上被视为一种礼仪，而且在民间风俗中也以它为礼节。



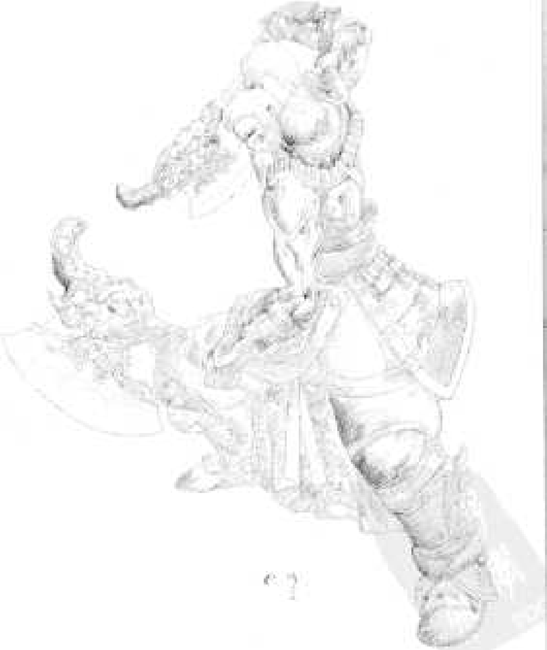
古代人物的惯用长兵器为枪。"七尺花枪八尺棍，大枪一丈零八寸。"，其器动起来灵活如蛇，神出鬼没，故有人说花枪是"百兵之贼"。在动漫中，通常很多都带有大一统，并表现出具有神奇力量等。

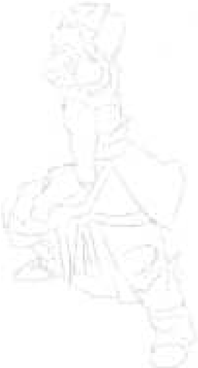


棍的使用，总会让人联想到古代人物中的和尚。大棍长八尺至八尺五，是打斗中最长的。棍法勇猛，动作敏捷，故常被称为"百兵之长"，是指大棍与齐眉棍，并为四大兵器之一。在动漫绘制中，在棍的两头都会增加一些华丽的绘制。

斧有长短之分，练斧需要很强大的臂力。短柄双斧，柄长不可过短，为步下所用，斧头很大，刃为月牙形，斧顶鐏，其形似钺，故又叫钺斧。

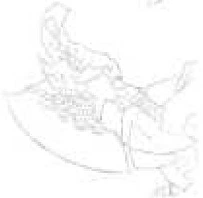
古典人物当中的强力武士，常常被设定为当中的力士，大都会选用斧作为攻击性武器。

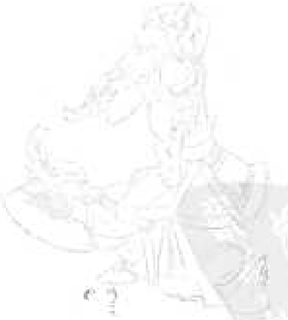




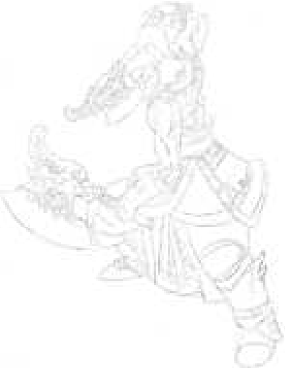
❶男性在漫画中的表现则不会过于夸张，其上面的原型就是产生的骨骼在构图时应该放在人体比例协调的动作中。在绘制时我们需要考虑好头部的大小，以及人物动作姿态，再绘制出人物的身体结构。

❷描画十字线，定位人物的五官，并绘制好。



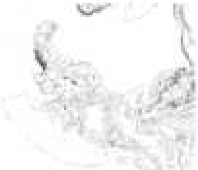


在草稿的绘制上，我们可以为其添加一些装饰物，来表现力的张力与力量，参考一些古典图画有助于我们的绘制。

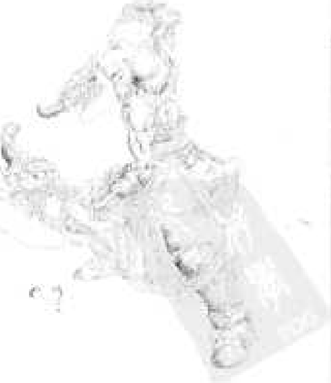


❸整理线稿，擦除多余的辅助线及结构线，添加人物细节。

❹绘制阴影，表现人物的立体感。

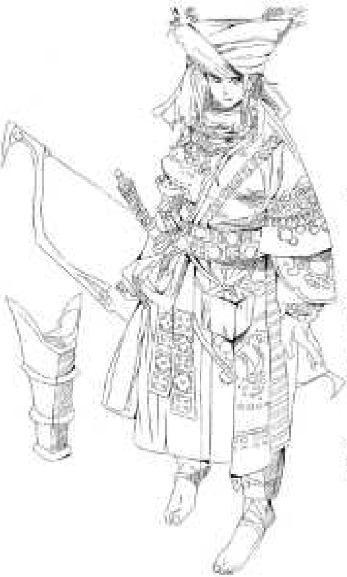


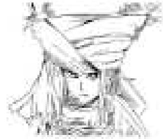
绘制斧头阴影时，要明确地表现出斧头的金属材质感。



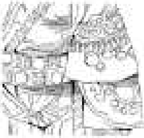
东方古典人物的服饰

民族装

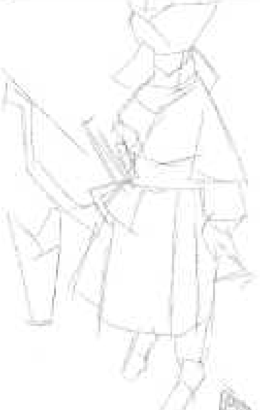


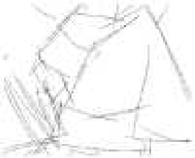


东汉的少数民族服装，都会配以头巾来装饰或是保护头部。

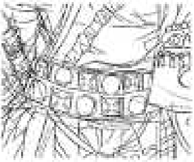


古代东方的一些少数民族，多以刺绣作为装饰，样式繁多，图案精致反复，代表一种民族的图腾或者是民族信仰。

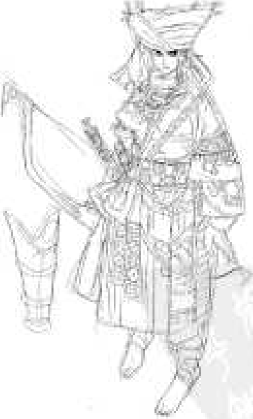


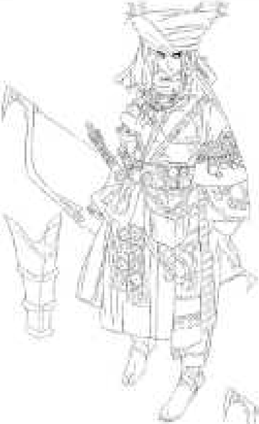


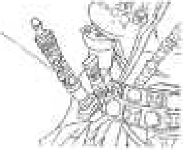
在最初绘制人物结构时，要以对骨骼的人物结构绘制出来。回忆服装的整体样式是什么？服装一共有几层？同时我们还要把注意力集中在服装上来强调。



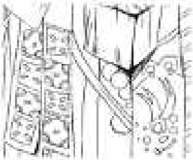
随着在人物结构的基础上，进行一些细致的绘制，服装是绘制的一个重点，在服装的细节刻画上，我们可以借鉴绘制一些少数民族常用的图案。



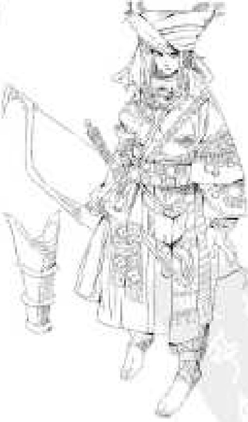




腰带环有的挂着兵器和箭筒，在人物的腰带上挂上一些暗官服饰。同时我们还可以添加一些配饰，来衬托人物的造型素质。

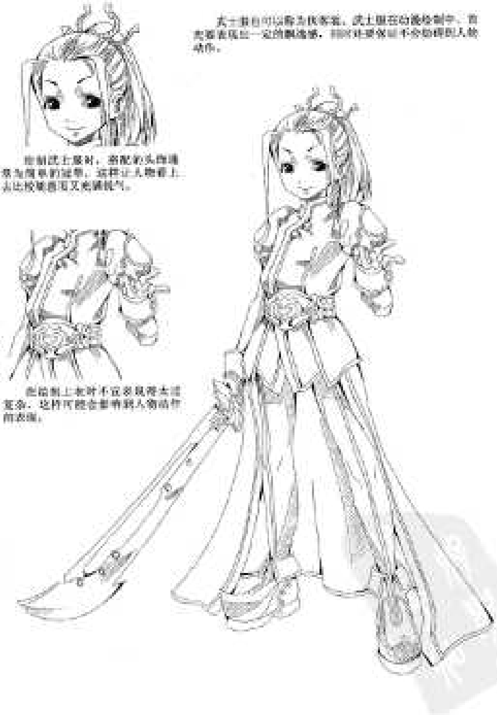


最后绘制一些图案，使人物从服装充满古朴感。绘制服装图案时，我们要把握服装纹饰的前后关系和图案关系。



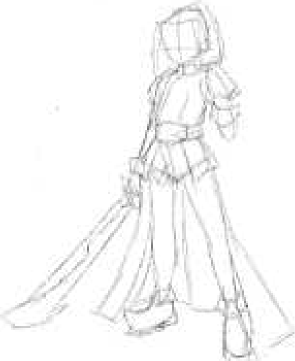
武士服

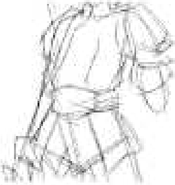
武士服也可以称为战斗服，武士服在绘画绘制中，首先要表现出一定的飘逸感，同时还要保证不会妨碍到人物动作。



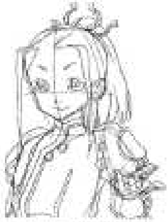
绘制武士服时，搭配的头饰通常为简单的冠带，这样让人物看上去比较清爽又充满帅气。

绘制衣服上衣时不宜表现得太过复杂，这样可能会影响到人物动作的表现。

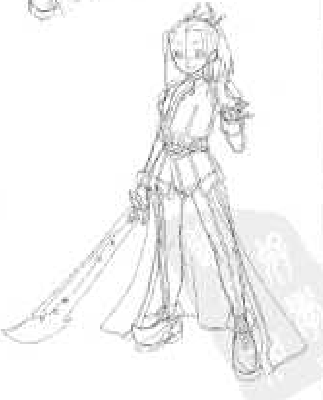


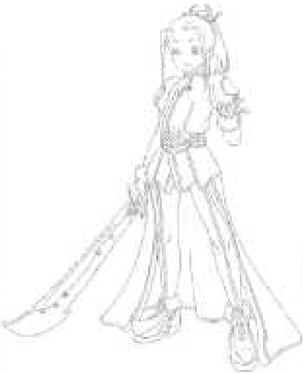


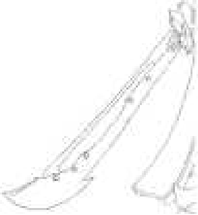
在绘制服装的结构线时，我们要把服装的结构线清晰地分出来，武士服的上装不能妨碍到人物动作，要绘制得宽松一点一些，裤腿要用比较宽大的褶皱来表现服装。



依照十字线，绘制人物的五官。眼睛是人物表现的重点，要将眼睛的结构准确地表现出来，同时添加一些服装细节，如纽扣等。

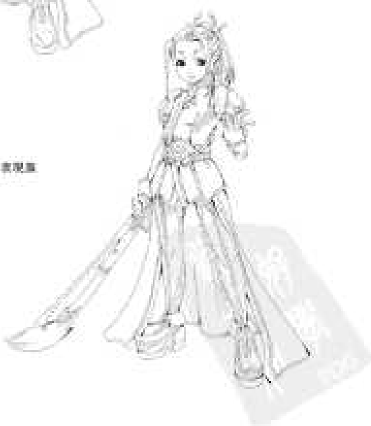


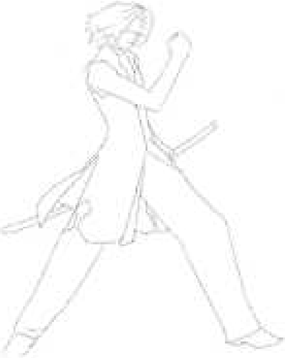




搭配武士用的道具，我们选择了刀。可以运用曲线延伸的排列，对刀进行一定程度的夸大加工绘制，然后整理线稿，擦除所有的辅助线。

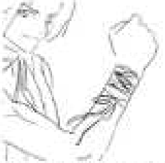
为人物添加阴影，表现服装的立体感。





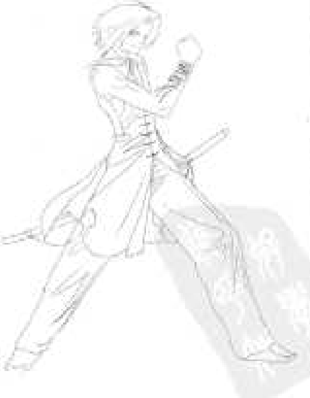
❶ [illegible]

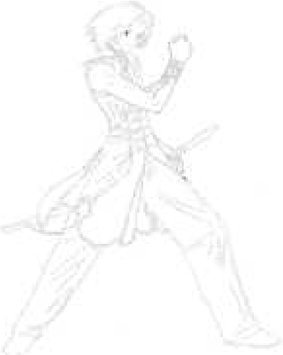
[illegible]

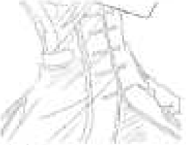


❷ [illegible]

[illegible]

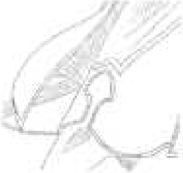




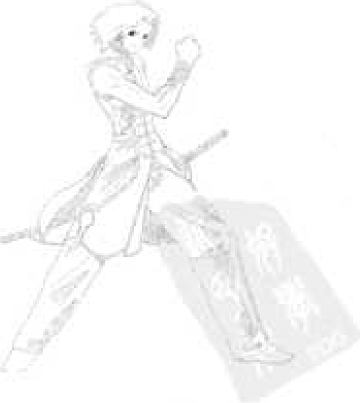


③在上一步的基础上，继续进行细节的绘制。

然后，在线描的基础上，刻画出人物的身体由于动作而产生的变化，使整体线条的绘制能够体现出人物的动作张力。



④最后绘制出阴影，让人物表现出一种立体感。

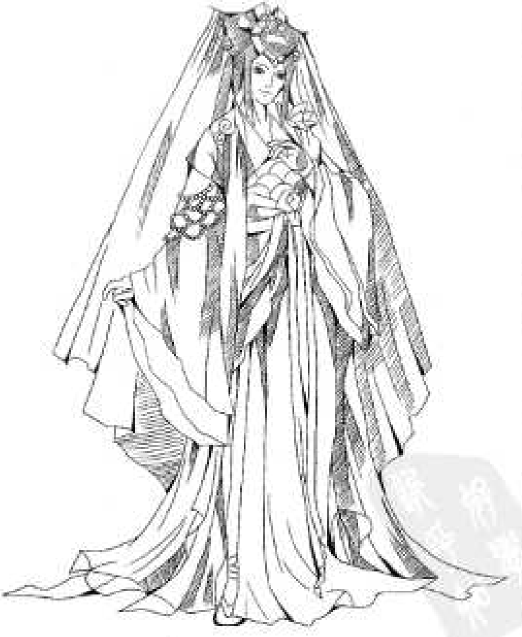


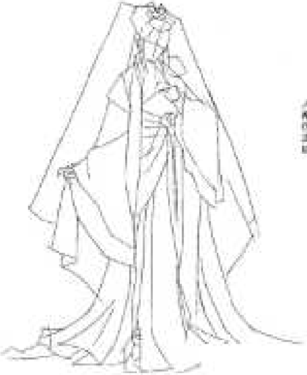
襦裙

襦裙指短上衣加长裙组成，即上襦下裙式，衫裙。

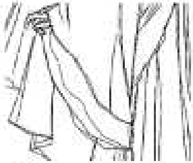
襦裙始于我国的战国时期，到了明末清初“短衣长裙”，是汉族女性传统服饰基本款式，距今2300多年，尽管长短宽窄时有变化，但基本形制始终保持着最初的样式。

襦裙是中国服饰史上最早也是最基本的服饰形制之一。

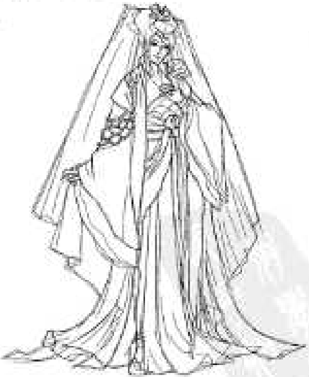


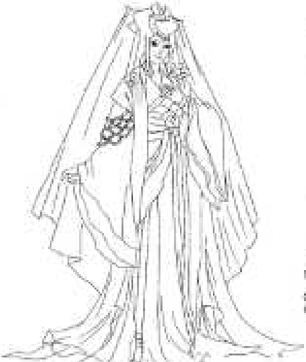


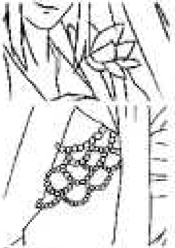
❶襦裙的结构非常繁琐，在绘制古典人物的襦裙前，我们需要大量学习这了解襦裙的历史及服饰文化，了解襦裙的基本构造的，再对衣纹的走势作出进行一定的调整，然后绘制出人物的全身结构及服装轮廓。



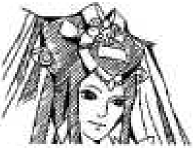
❷绘制出人物的五官后，进一步绘制出人物的服装。襦裙是有着许多褶皱的，我们在绘制袖口及腰部褶皱时，要用准确的线条表现出服装的层次关系。



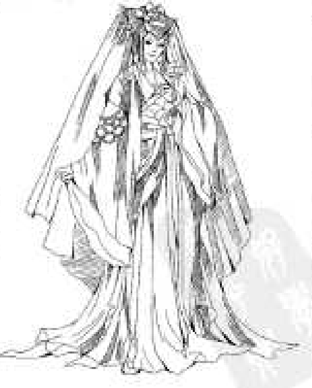


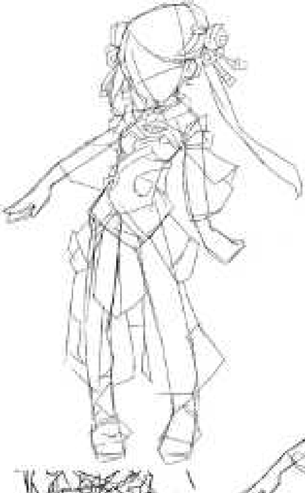


❸ [illegible]



❹ [illegible]

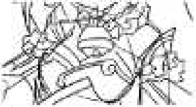




❻将衣服及腰间的腰带绘制上，表现出三维效果，并带有一定的飘感。

头部的饰品以及腰带部分，我们可以适合少数民族的一些特点，对褶皱部分加以细化。

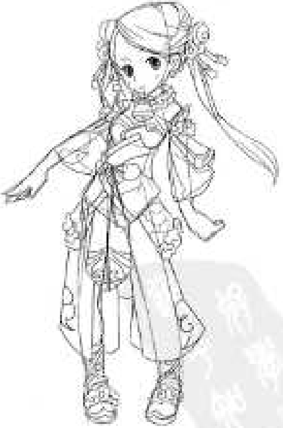
然后再找出画面人物的轮廓线出来。

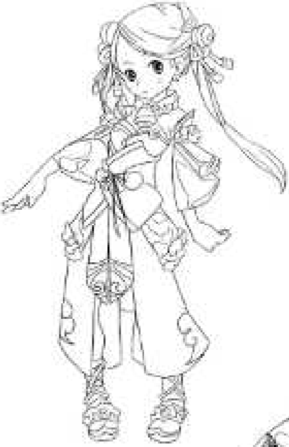


❼将人物清理后，把服装的褶皱部分加上更进一步的完善。

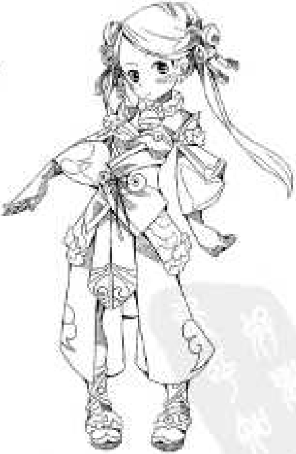
我们可以将人物服装绘制得更进一步，例如，我们画出人物的高光，来表现立体感。

在绘制服装的时候，我们可以绘制一些比较夸张的饰品，如饰物，以增加人物造型的可爱感。





③[illegible]

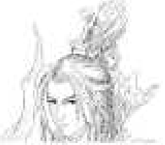


④[illegible]

汉服

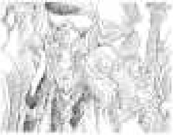
汉服，即华夏衣冠，一项汉族的传统服饰，又称为汉装、华服，它不能与"唐装"、"和服"相混合。其由来可追溯到三皇五帝时期，一直到明代，延续几千年，华夏人民（汉族）一直不改服饰的基本特征。这一时期汉民族所穿着的服装，被称为汉服。自炎黄时代黄帝垂衣裳而天下治，汉服已具基本形式，历经周朝代的规范制式，到了汉朝已全面完善并普及，汉人汉服由此得名。"

汉服的主要特点是交领、右衽、束腰，用绳带系结，也兼用带钩等，给人洒脱飘逸的印象。

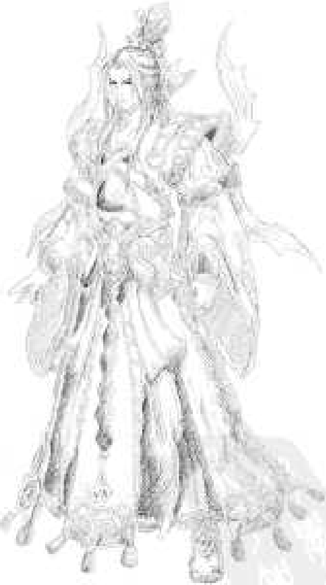


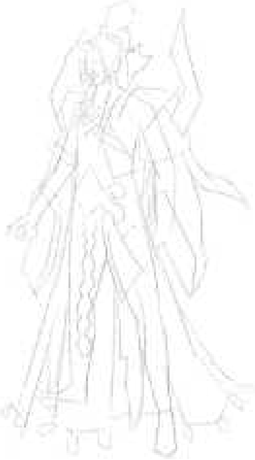
男子有常戴冠、巾、帽等，形式多样。

汉服的主要特点是交领。

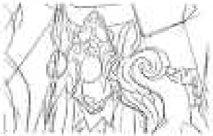


上衣与下裳以束腰带结合。



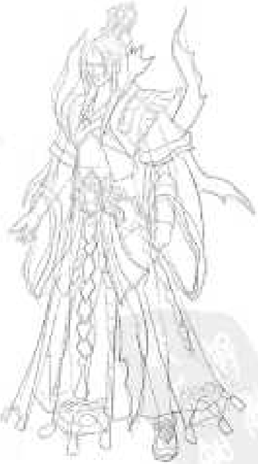


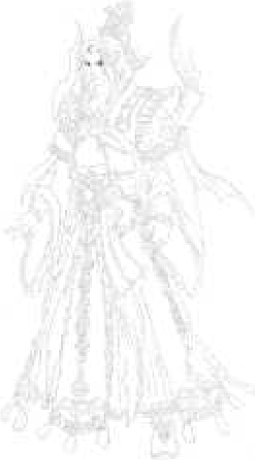
❶首先我们需要参考一些写实类的历史照片或图片资料，然后再绘制出人物的全身结构。

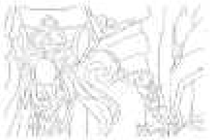


❷绘制出人物的五官，然后在服装结构的基础上细化并添加花纹。

背景是五爪的金龙图，我们可以发挥想象力，将其画得有趣味一些。

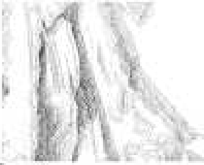




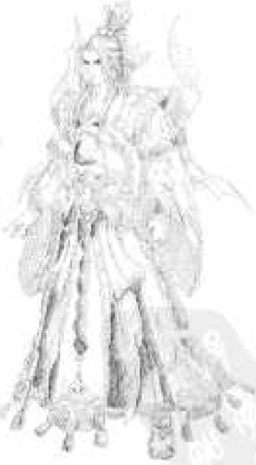


❸对服饰进行勾勒，最后对细节进行一些刻画。

[illegible]



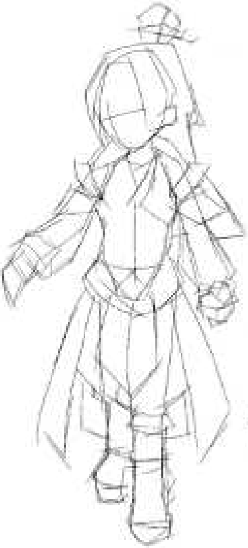
❹开始人物的阴影绘制，表现出立体感。



当代动漫及游戏的汉服绘制上，表现得比较繁杂，并带有一定的时尚感。

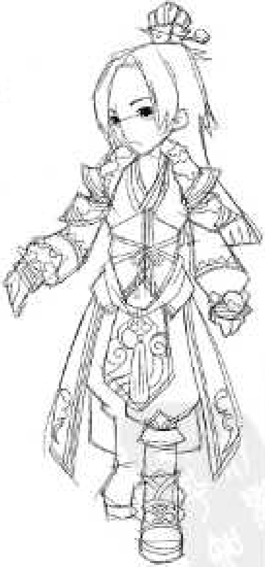
在绘制汉服风格的服装时，我们可以结合当今服装的一些特点，对汉服进行加工绘制。

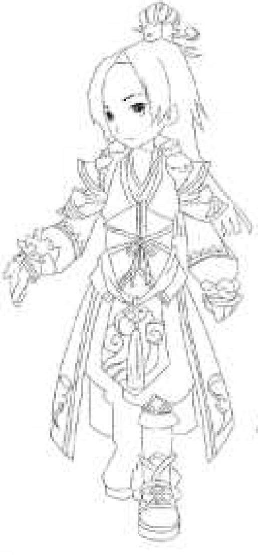
❶我们首先将服装的大概结构线绘制出来。



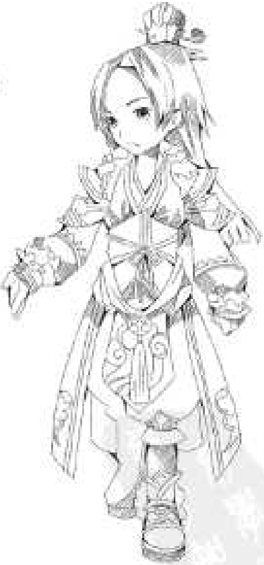
❷在上一步的基础上，绘制人物的五官，再进一步细化人物服装。

靴子也可以画出带有装饰的托盘，不必太过拘泥于写实形式。





❸ [illegible]

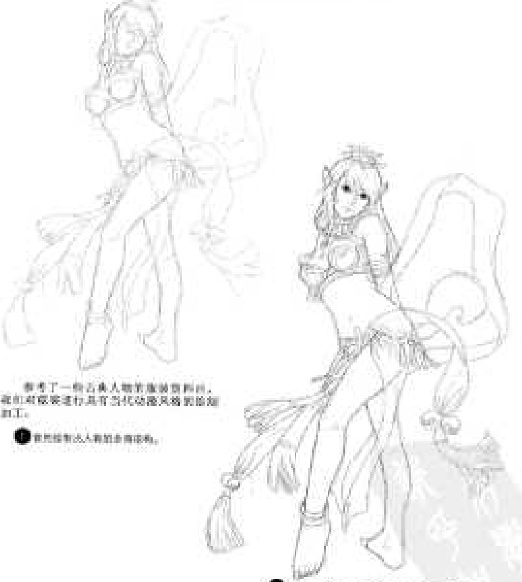


❹ 最后完成人物的阴影绘制，从而突出服装的层次及前后关系。

霓裳羽衣

霓裳是一种[illegible]的舞衣。唐代宫廷舞女所穿，开元年间由西域传入，[illegible]，[illegible]，青玉色衬裙，流苏装饰，[illegible]，如仙女临凡人。[illegible]《[illegible]》：“[illegible]，[illegible]。[illegible]。”白居易《霓裳羽衣歌》：“千歌百舞不可数，就中最爱霓裳舞……[illegible]，不似人间[illegible]。”

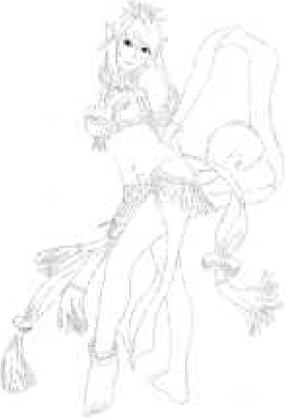
在中国，霓裳的发现源于敦煌的飞天舞壁画，是敦煌绘画艺术的最高境界。

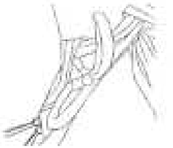


参考了一些古典人物美服装资料后，我们对霓裳进行具有当代动漫风格的绘制加工。

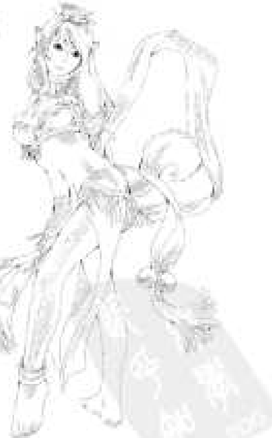
❶ 首先绘制出人物的基本轮廓。

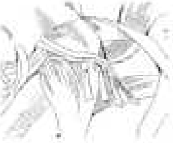
❷ 在上一步的基础上绘制人物的五官，再画出一些服装细节。



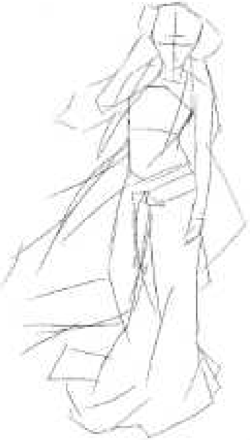


❸ [illegible]



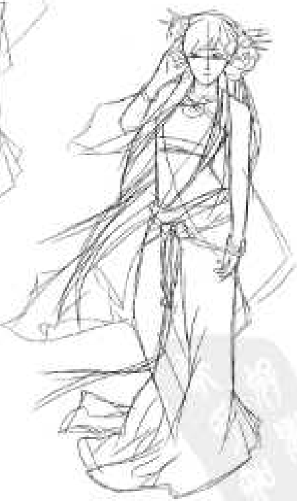


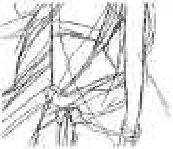
❹ [illegible]



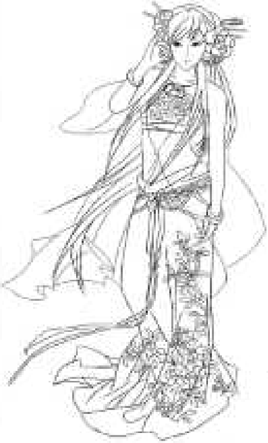
掌握了服装的特点后，我们可以按照自己的想象来绘制出不一样的服装。

❶首先绘制出人物的主要结构。



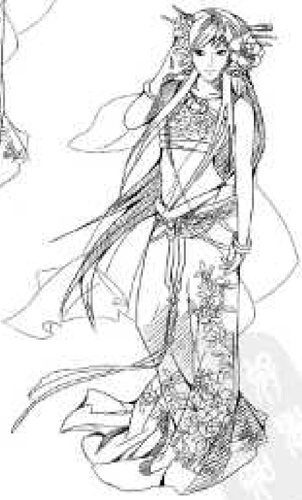


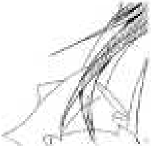
❷在上一步的基础上绘制人物的五官，并细化出人物的服装。



❸勾勒线条，擦掉所有的草稿线及辅助线。

对人物服饰进行细节的刻画，[illegible]



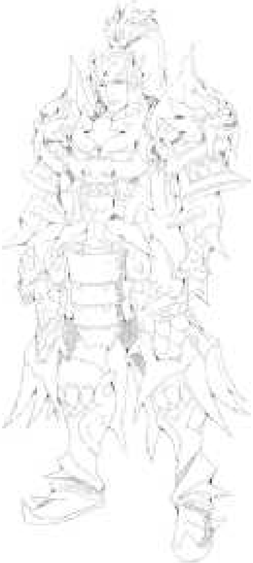


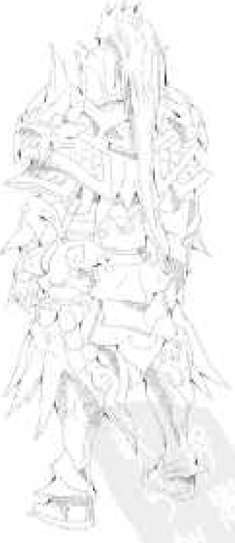
❹最后完成人物的阴影绘制，再加上[illegible]完成。

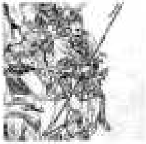
铠甲

铠甲起源于中国原始社会后期。人、木、皮革等原料制造的简陋的护体装具。商与周时期，人们已把整块的整片皮甲改制成可以部分活动的皮甲，即按照护体部位的不同，将皮革裁制成大小不同、形状各异的皮甲片，并把两层或多层的皮甲片合在一起，表面涂漆，制成甲札，然后，钻孔的甲片，然后在甲片上穿孔，用绳编缀成甲。皮甲在东周中与铜兵器配合，可以有效地防御青铜兵器的攻击。在使用皮甲的同时，也开始在甲上使用一些青铜铸件，但并不普遍。

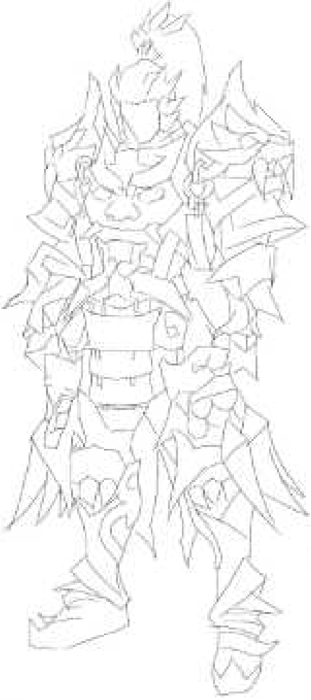
战国后期，锋利的钢铁兵器逐渐用于实战，促使防护装具发生变革，铁铠开始出现。发现的时代最早的铁铠甲片，是在河北省易县燕下都遗址出土的。但直到汉朝，铁铠才彻底取代了皮甲。

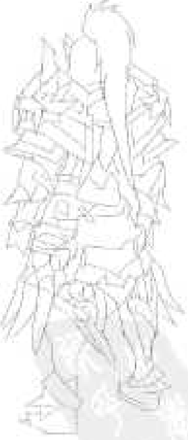


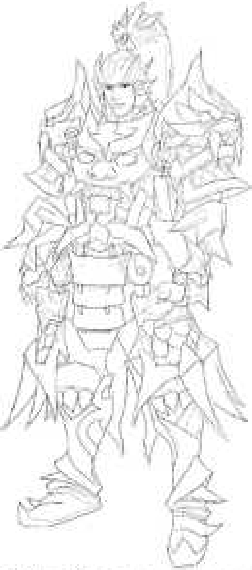


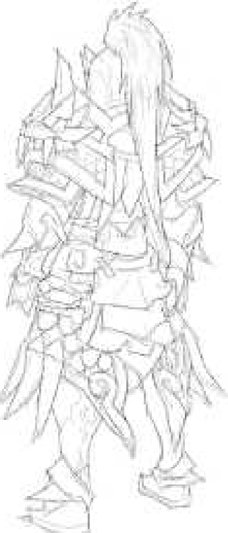


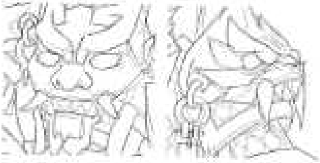
②参考一些古典人物的铠甲图文献资料，找出铠甲的着装特征，然后再画出铠甲的大致结构，再仔细画出细节。





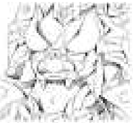




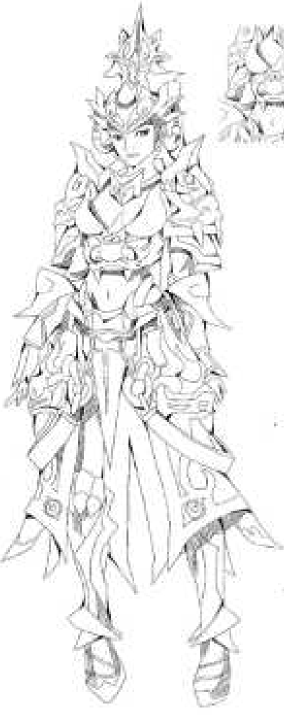


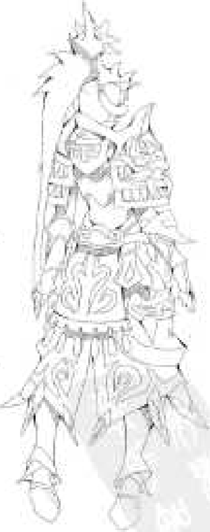
❹整理后线稿，在线稿的基础上添加细节装饰。

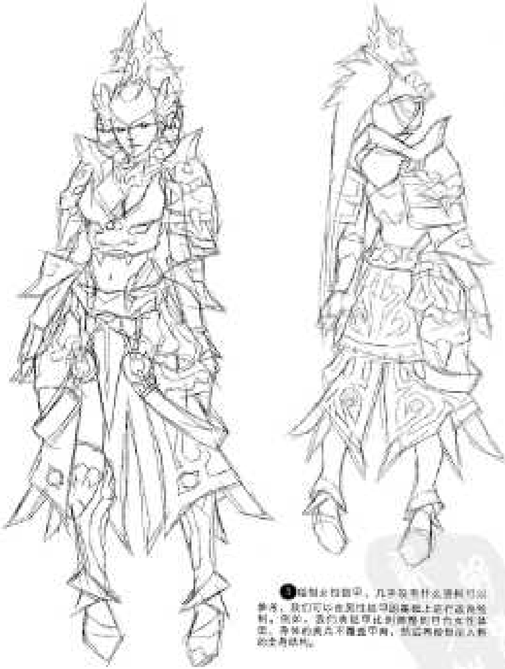
我们可以[illegible]



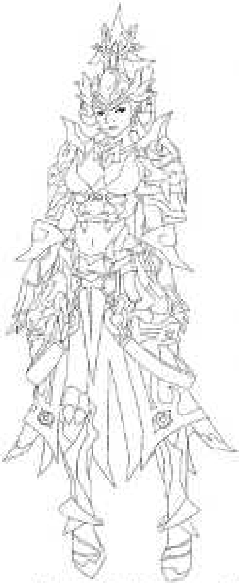
女性铠甲在戏服中的表现较为修饰，铠甲不会是全部覆盖，在腰部及大腿等处不会被铠甲盖。

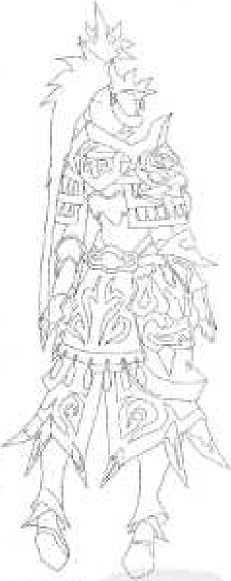


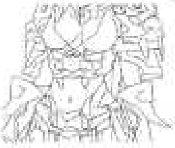


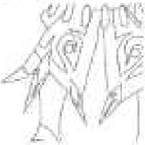


❸绘制女性盔甲。几乎没有什么素材可以参考，我们可以依照性感的基础上进行夸张绘制。同样，我们表现[illegible]比例[illegible]符合古代女性盔甲，身体的[illegible]不覆盖平胸，然后再绘制出人物的全身结构。









[illegible]的基础上添加细节[illegible]。

[illegible]力量感。

和服

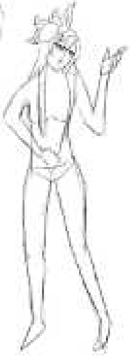
最初的日本服装是被称为"贯头衣"的女装和被称为"横幅"的男装。所谓"贯头衣"，就是在布上挖一个洞，从头上套下来，然后用带子系住垂在两腋下的布，再配上类似于裙子的下裳。其他还有[illegible]等类型。所谓的"横幅"，就是将未经裁剪的布围在肩上，露出右肩，如同袈裟般的装束。日本的和服，就是以此为基础逐渐演变而成的。在日本出土的公元3世纪的古墓的人偶陶俑上，已有了各种样式的服装资料。

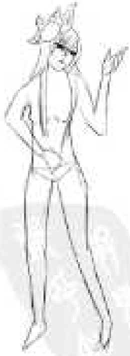
❶ 首先画出人物的基本动态及面部轮廓，随着绘制出全身的结构线，并在头部的轮廓线上绘制十字线，为绘制五官做准备。

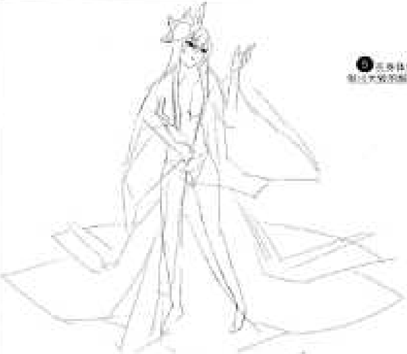
❷ 在头部绘制出发型轮廓上，画出头发的轮廓线。

❸ 在上一步的基础上，用橡皮擦淡面部，[illegible]，使头发绘制的层次可以表现出头发的飘逸感觉。

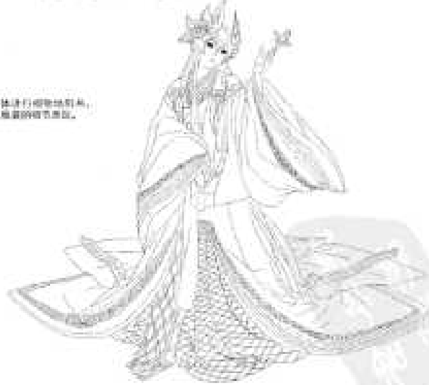
❹ 着重绘制人物的服装，要画出人物衣服的褶皱走向，绘制时要把褶皱的走向和整体画出来。



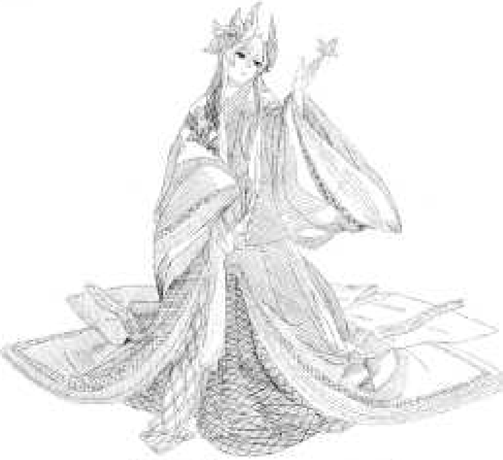


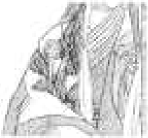


❸在身体结构的基础上，勾勒出大致的服装轮廓。

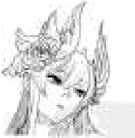


❹对整体进行细致地刻画，描绘出头发服装的细节部位。

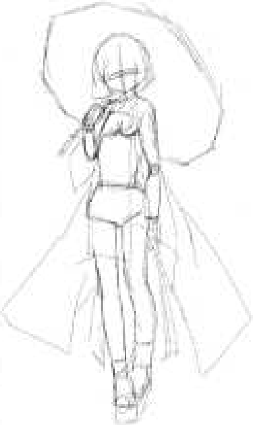




这种和服属于日本贵族的日常服。服装的细节要注意刻画，古装的服装工艺繁杂，图案及饰物很多，在绘制前积累较多的服装认知，能够更好地绘制出和服。

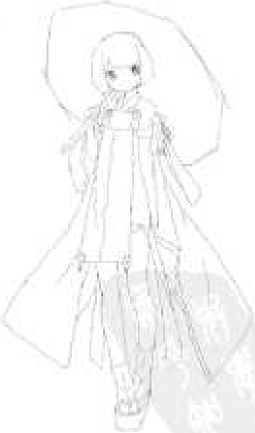


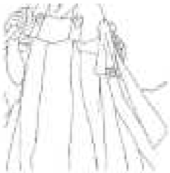
花式的头冠在梳起的发髻和鬓上，不但突出了人物造型的高贵，同时也体现了服饰和服的繁复。

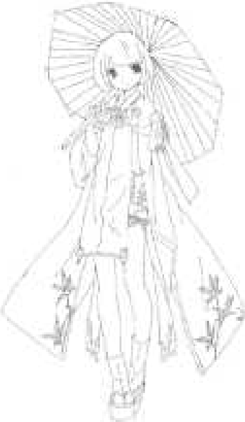


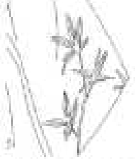
少女穿的和服，相对于繁琐的衣饰，没有那么复杂，表现得也很简朴。

❶ 首先要将此人物的轮廓画出来。



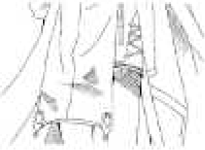




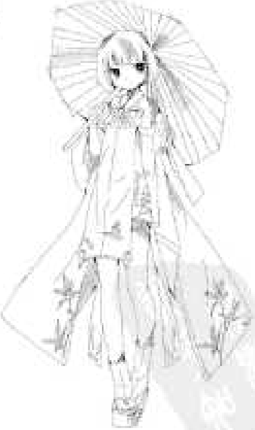


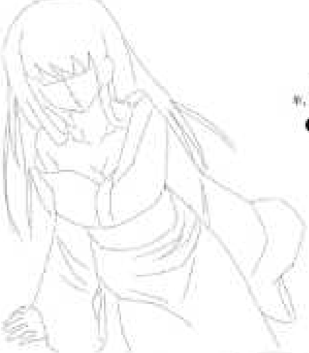
②整理好线稿，在线稿的基础上添加细节表现。

在衣服上绘制一些花纹图案，增强服装表现力。



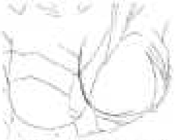
①画出衣服上人物的服装褶纹，表现出服装的层次及质感的表现。



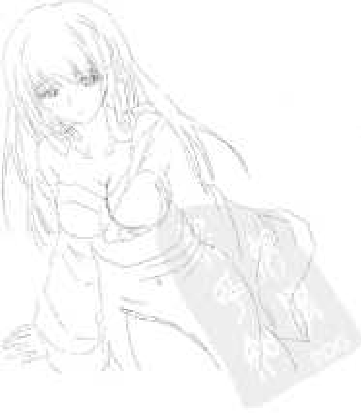


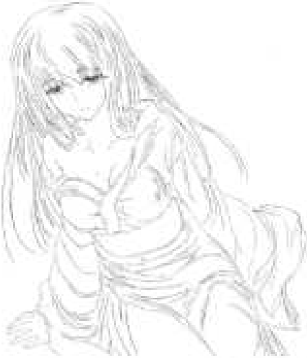
日本平民服饰很朴素，样式也很简单，并没有太多的饰物。

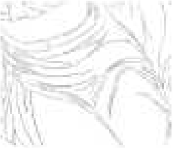
❶ 首先我们把人物的轮廓画出来。



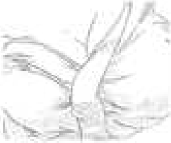
❷ 绘制人物的头部及五官，然后进一步绘制服装，要注意表现衣服上的褶皱。



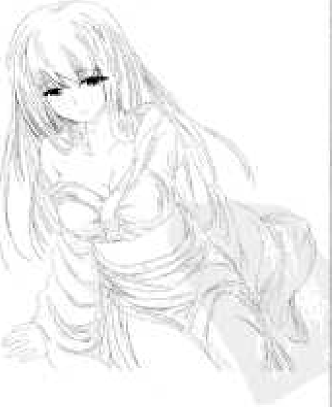




③ [illegible]

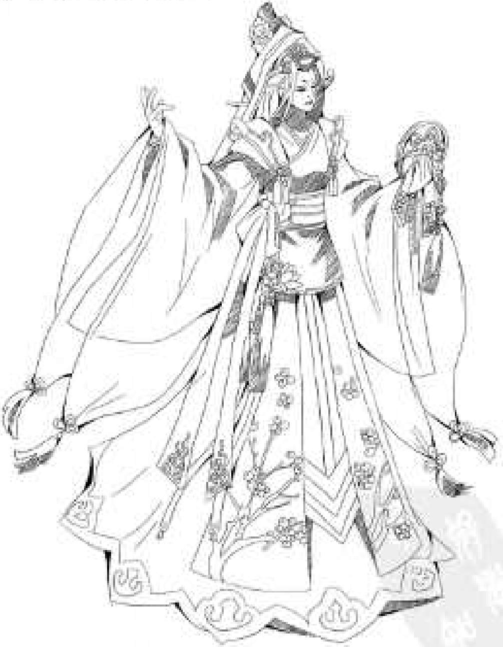


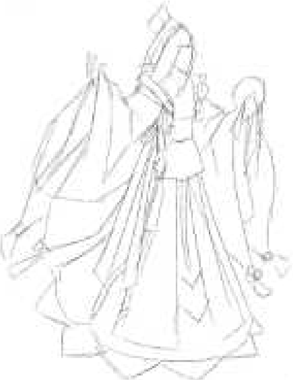
④ [illegible]



神官服

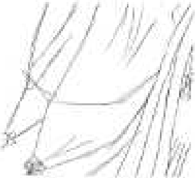
日本神官，也可以称其为一种职业，成为神官的人都用别人不可理解的方式接受了宇宙的神秘力量，成为一种媒介和沟通的桥梁。他们有着强大的灵力，而且天生就具有别人所不具备的一种能力，通常深沉、冷静，最适合为君王、国家占卜吉凶。



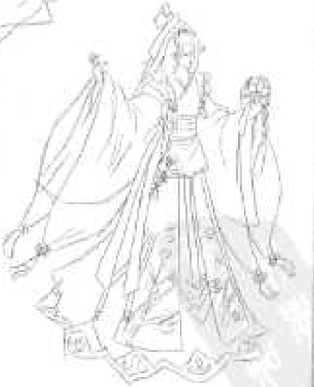


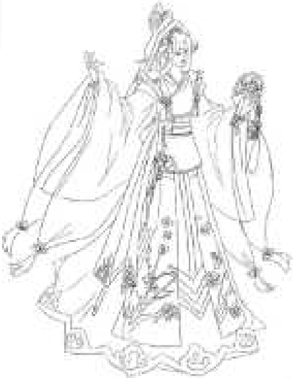
日本神官，处于非常特殊的阶层，他们的文化传承相对稳定，服饰依然很纯粹，大体上承袭了汉服的部分特点。

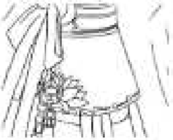
❶首先画出人物的基础轮廓。



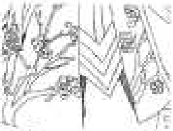
❷绘制人物的具体方向，然后进一步绘制服装，刻画细节以及服装的褶皱感。



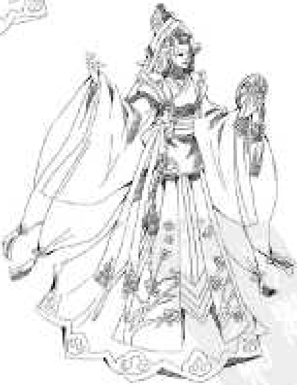




❸ [illegible]

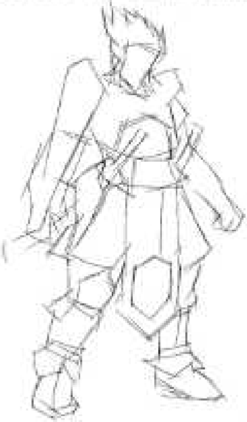


❹ [illegible]



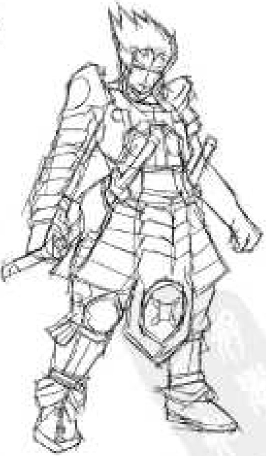
日式铠甲

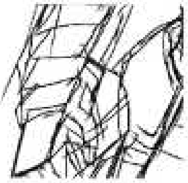
大铠是日本甲胄特有的盔甲形制，也是日本人引以为傲的世界具有民族特色和艺术价值的文化遗产。大铠的诞生于平安中期，到镰仓末期室町初达到大盛。

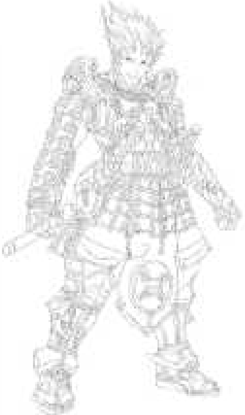


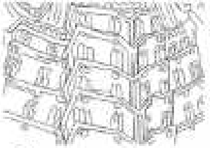
❶ 参考了日式铠甲的相关资料后，首先我们要明确铠甲是大致为什么样子，然后绘制出人物的基本结构。

❷ 在上一步结构的基础上，绘制人物的五官，需要对铠甲进一步的绘制，[illegible]

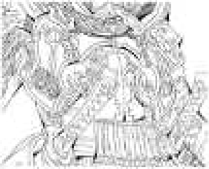




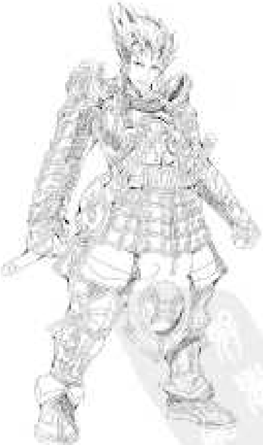


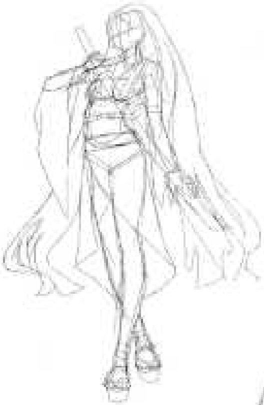


❸绘制人物的铠甲细节，如甲片上面的纹饰，然后擦除所有的辅助线及阴影线。



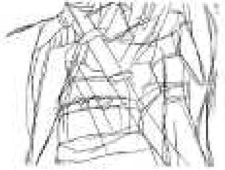
❹绘制人物的明暗关系，表现出人物的立体感，增强铠甲的质感。



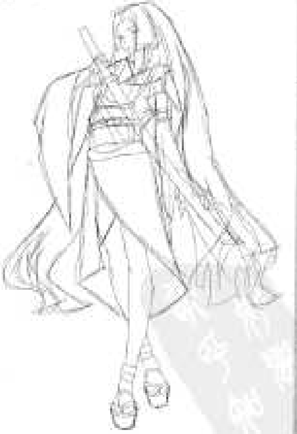


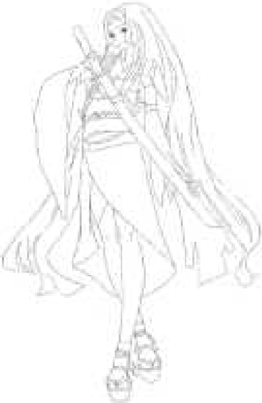
女性铠甲，多为幻想或者戏内的艺术表现，铠甲基本上是附着在身体上的。绘制女性铠甲，更多的是作者自己发挥想象力，没有什么可以参考的资料。

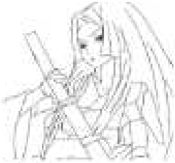
❶ 首先画出角色的铠甲样式，再用要求的线条勾勒出大致结构。



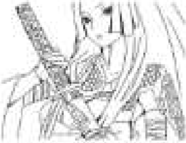
❷ 描绘人物的五官，并进一步绘制铠甲的大致结构。



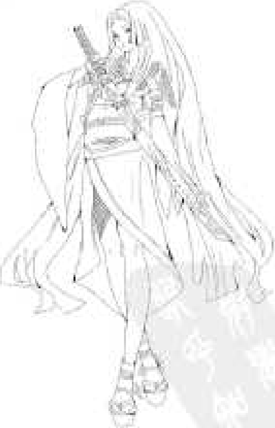




③ 擦除人物的[illegible]。



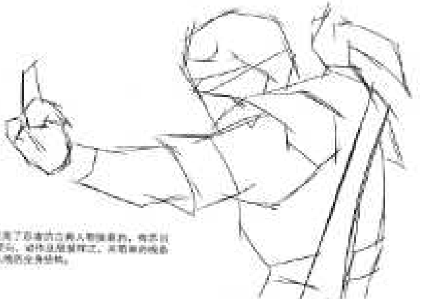
④ [illegible]，完成绘制。



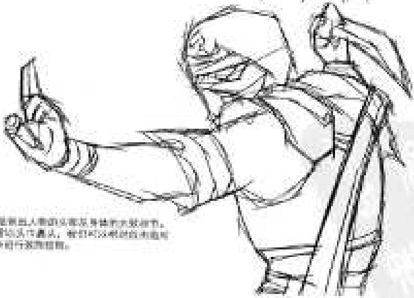
忍者装

忍者通常在新月或阴天夜晚潜入敌方刺探与暗杀，如果全身漆黑很醒目，轮廓反而会更加突出，因此，其基本装束颜色是深蓝、暗褐与柿色的色调，便于融入深灰色或茶色的暗夜。

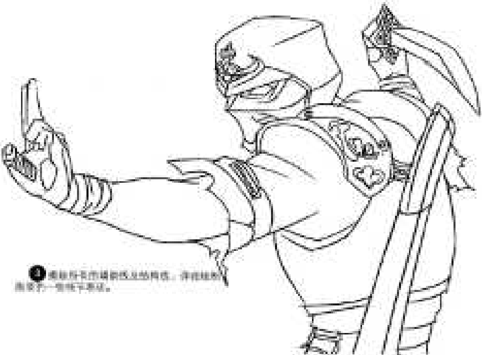
内裤是日本传统的兜裆布（一条细长白布），只是，忍者的缠法同一般人不同，长度也比较短，他们将其绕在从脖子挂到胯下，据说便于解脱。如此，可以随时从脖子后抽出兜裆布，当做绷带或绳子来用。上衣在袖子有许多口袋，放一些不能弄湿的火药、缝衣针、救急药（疗伤止血药、毒药）等，腹部里则放一些日用杂物。手套与绑腿，腰带藏着一些暗器。



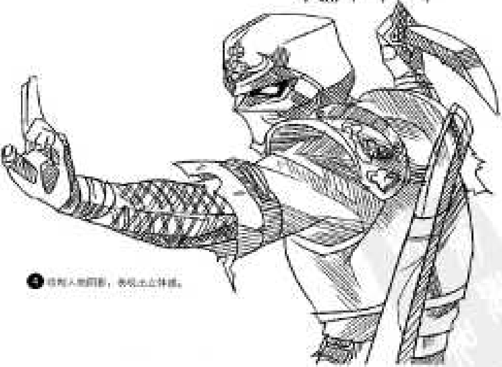
① 使用了忍者的古典人物做素描，确定出人物的动作，动作及服装确定，再用简单的线条勾画出人物的全身结构。



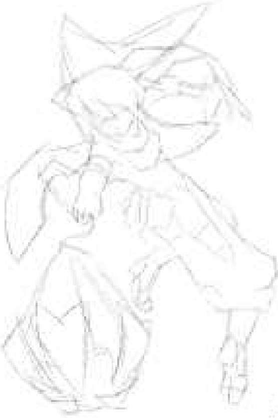
② 简单画出人物的头部及身体的大致动作。忍者服装以头巾最为突出，我们可以根据头部勾画出衣服各部分细节。



③ [illegible]

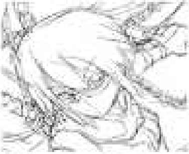


④ 给人物加阴影，表现出立体感。

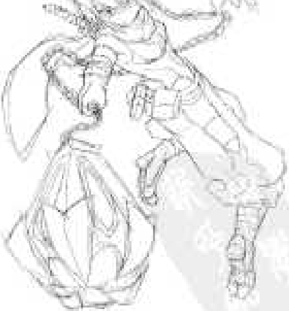


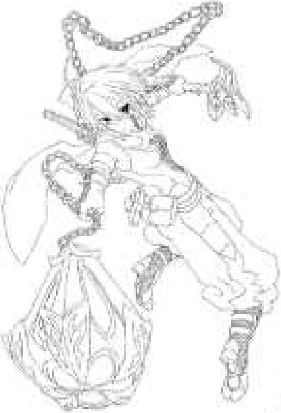
女性的忍者服装，其表现得较为精致，古典人物的文具类，只在动漫及游戏中出现。

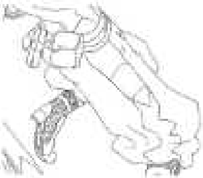
❶绘制女性的忍者服装，[illegible]整体动势，并结合古代服装的一些款式特点，然后绘制出服装的大致结构。



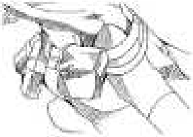
❷绘制人物的头饰及面部，进一步细化头发，绘制忍者的道具，[illegible]。



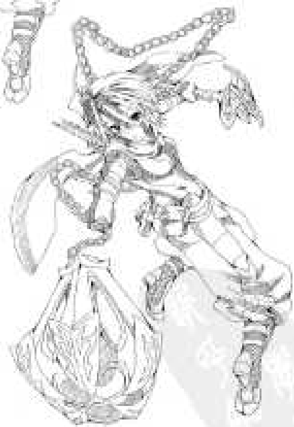


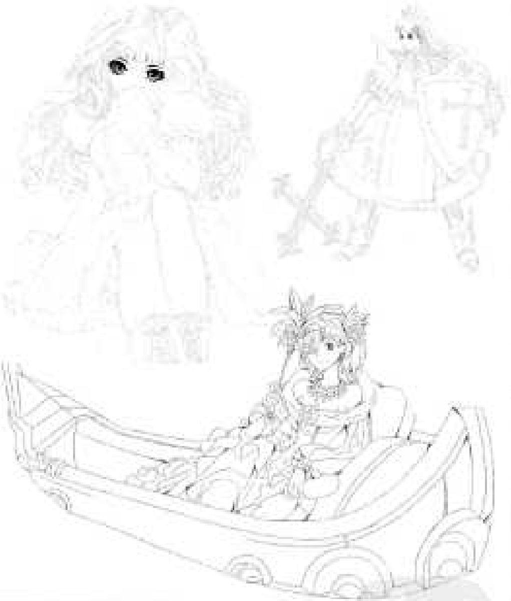


❸ [illegible]



❹ [illegible]





第四章 西方古典人物

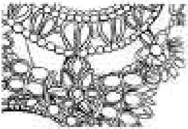
西方的文化及民族背景，完全不同于东方的古典文化，西方的古典人物也同样具有独特的色彩。

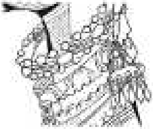
在本章中，我们将重点学习西方古典人物的造型绘制，以及西方古典人物的各种服饰、服装的画法。

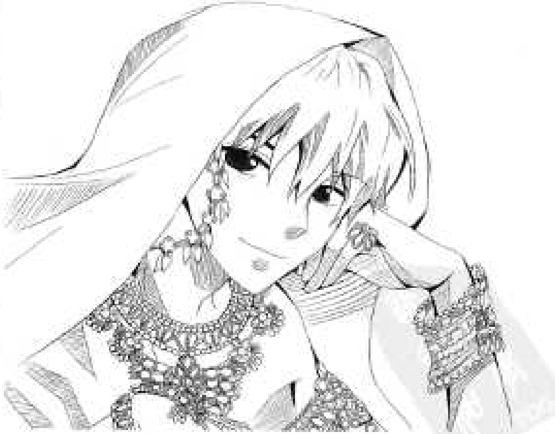
西方古典人物的配饰

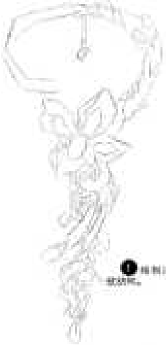
首饰的绘制

西方古典人物的首饰，融合了多种宗教信仰的特点，并没有太过固定的体系，但是在装饰的制作工艺上都极为奢华。

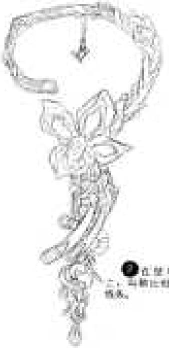




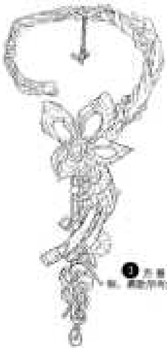




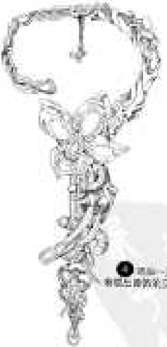
❶ 描绘出首饰的大致轮廓。



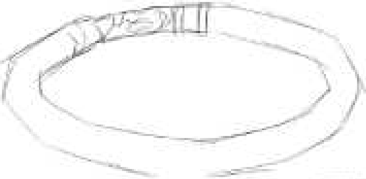
❷ [illegible]



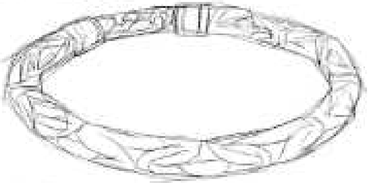
❸ [illegible]



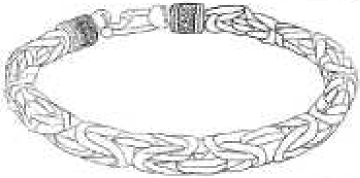
❹ 添加一[illegible]



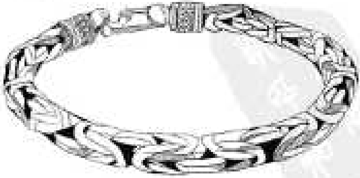
① [illegible]



② [illegible]



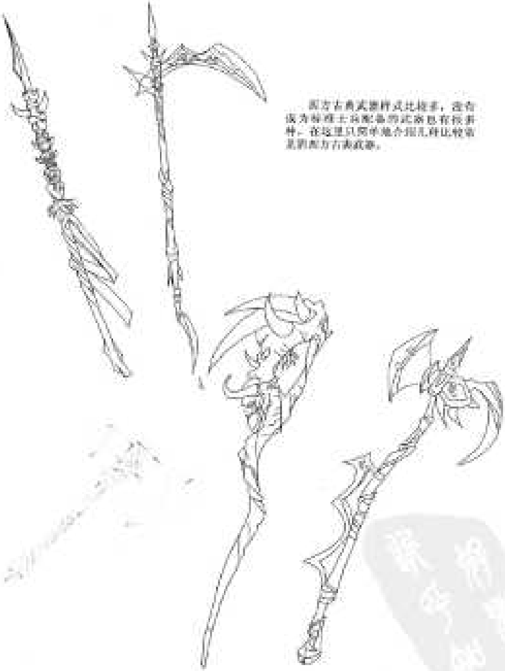
③ [illegible]



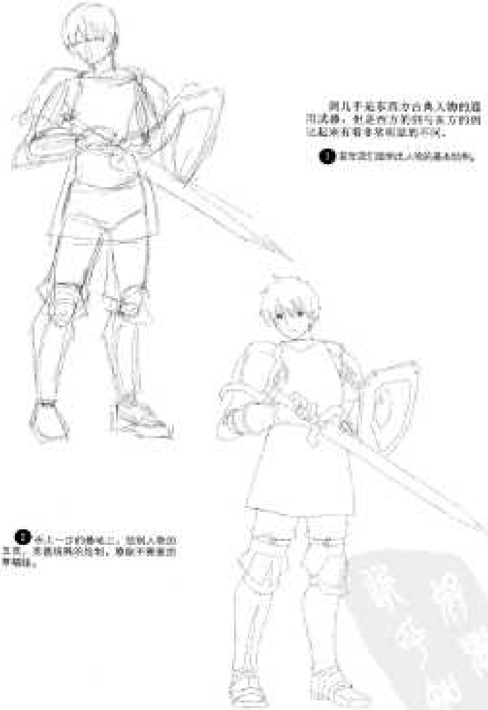
④ [illegible]

武器的绘制

西方古典武器样式比较多，造型设为特殊士兵配备的武器也有很多种。在这里只简单介绍几种比较常见的西方古典武器。

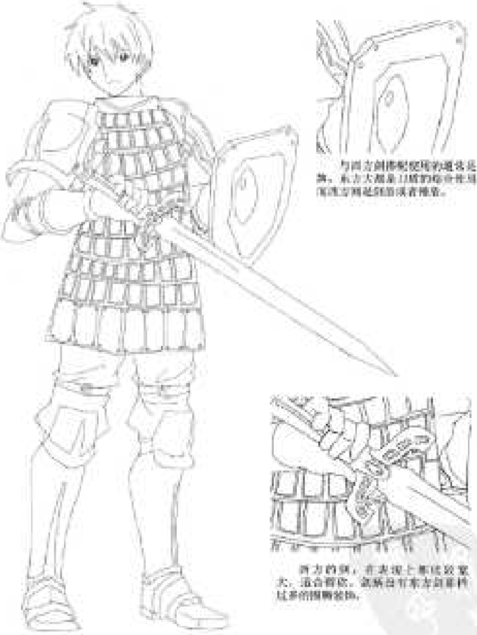


前几节介绍了西方古典人物的造用武器，但是西方的剑与东方的剑之间还是有着非常明显的不同。



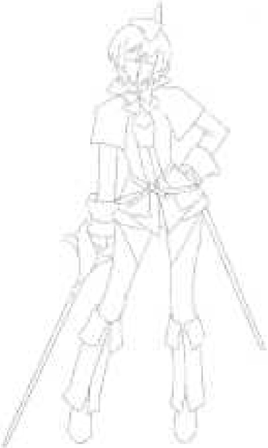
❶ 首先我们画出人物的基本结构。

❷ 在上一步的基础上，画出人物的五官、衣服线条及剑，修掉不需要的辅助线。



与西方剑搭配使用的通常是盾牌，东方大都是以锁铠等防身用，东洋方面都是以盔甲来护身。

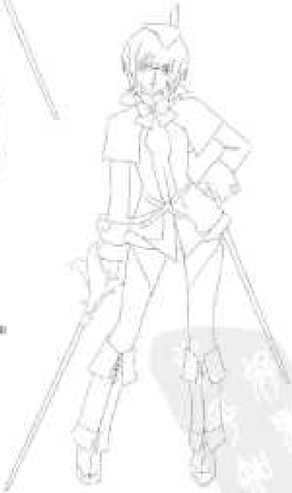
西方的剑，在表现上都比较宽大，适合劈砍，剑柄没有东方剑那样过多的图腾装饰。

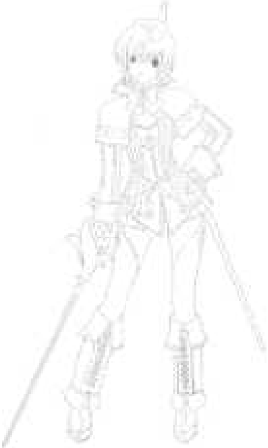


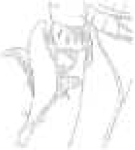
刺剑多用于刺杀，少数也用于劈砍，剑刃细长锋利，护手有各种形状的装饰，剑身宽窄不一（约1英寸1米以上），单手或双持，或平持摆成只能攻，刺剑是剑的进一步发展，16世纪盛行于欧洲，是贵族男性防身用的武器，也是宫廷步兵的装备。

❶ 首先勾画出人物的主要结构。

❷ 描绘出人物的衣着，并在合适的位置画上一把细剑。

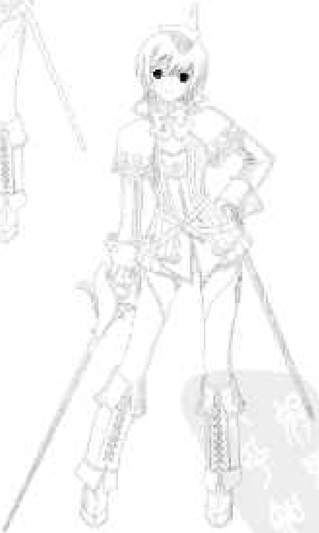


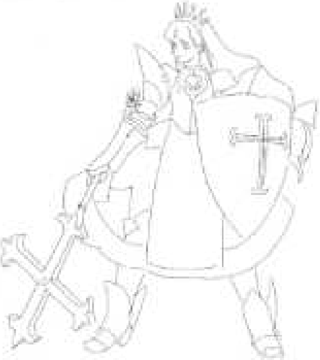




❹ [illegible]

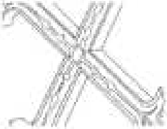
❺ [illegible]



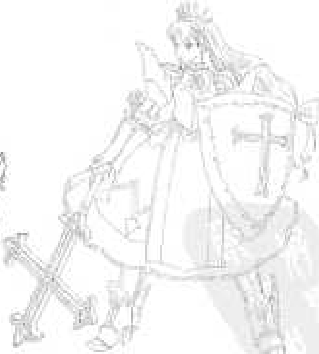


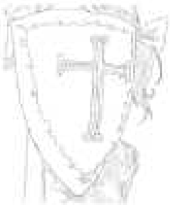
十字锤是比较特殊的武器，这种武器带有强烈的宗教气息，是西方十字军使用的武器之一。

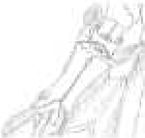
❶ 首先勾勒出人物的身体结构。



❷ 在上一步的基础上进行细致的描绘。十字锤上的花纹要用心绘制，这样才能表现出十字锤的宗教气息。

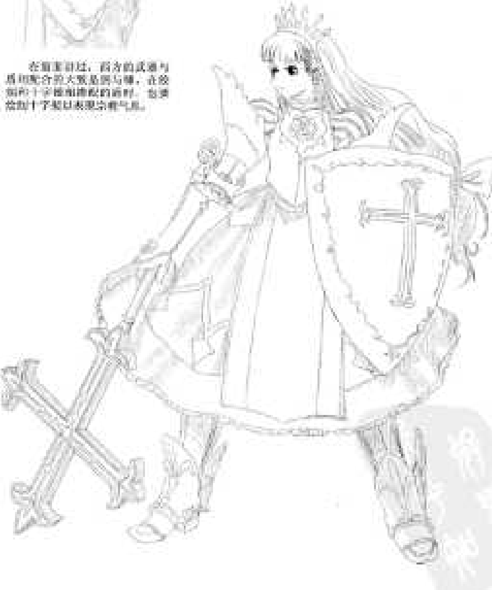


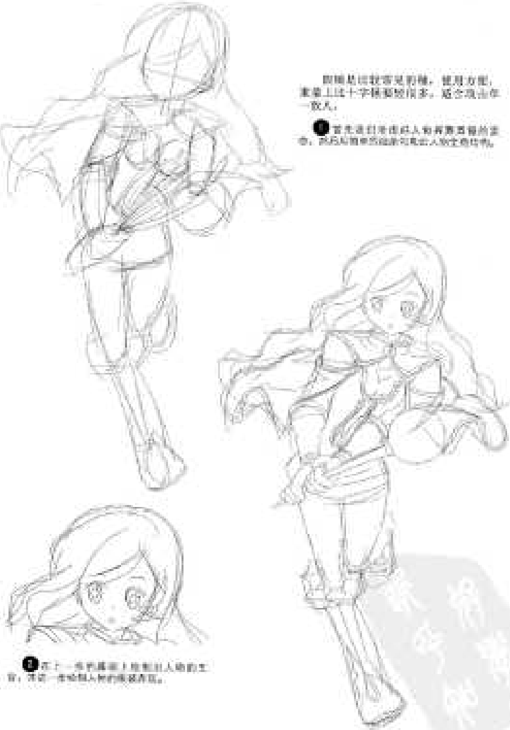




十字架是属于近身攻击面比较广的武器。为了保护使用者，大都配以重甲来保护身体。

在服装设计上，西方的武器与盾牌配合是大家最熟悉与辨，在绘制的十字架和搭配的盾时，也要给出十字架以表现宗教气息。

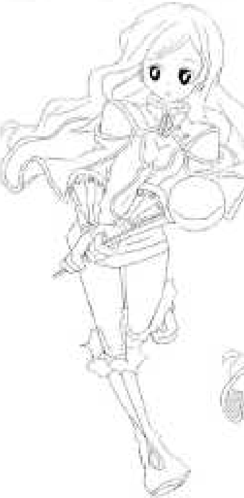


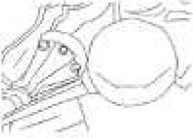


跑酷是比较常见的动作，[illegible]，重要上注十字辅助线很多，适合表现在一致人。

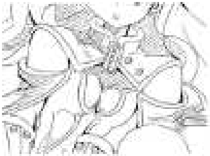
❶首先运用简单线条表现出人物骨骼的动作，然后刻画草图勾勒出人物的轮廓。

❷在上一步的基础上绘制出人物的五官，再进一步绘制人物的服装表现。

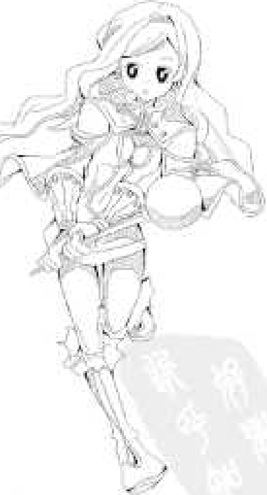


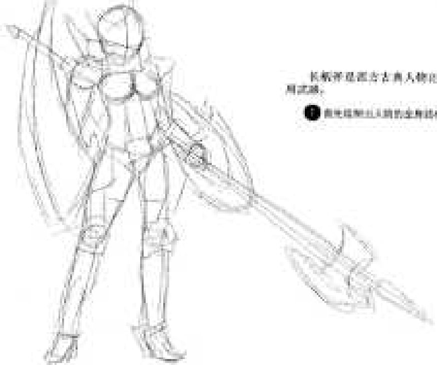


❸ [illegible]所有的[illegible]，注意人物角色的细节表现。



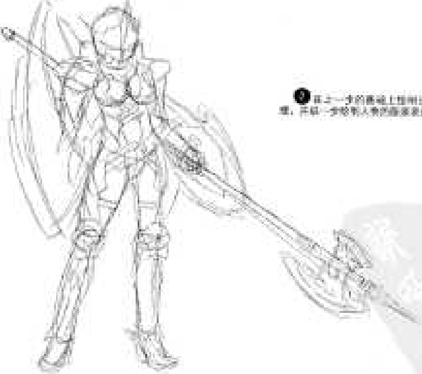
❹ 添加阴影，增强人物的立体感。



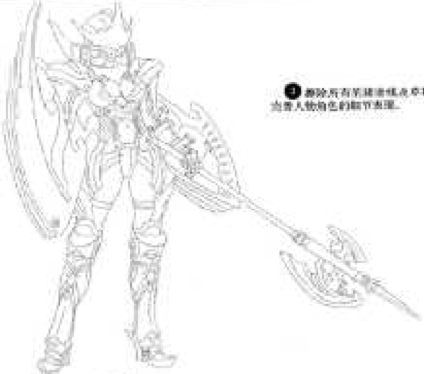


长柄斧是西方古典人物比较常见的常用武器。

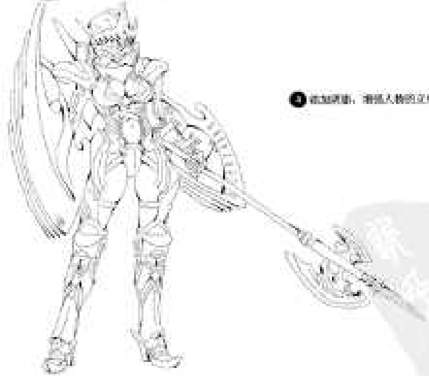
❶ 首先绘制出人物的全身结构。



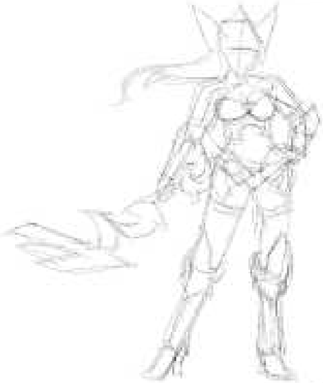
❷ 在上一步的基础上绘制出长柄斧的轮廓，并进一步绘制人物的服装装饰。



③ 擦除所有多余的辅助线及草稿线，完善人物角色的细节表现。



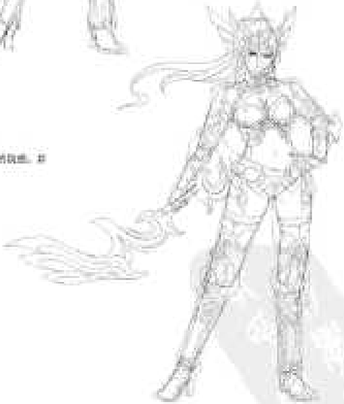
④ 添加阴影，增强人物的立体感。

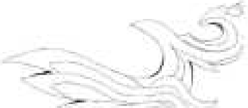


弓弩为东西方的通用武器，它的使用最为广泛，相对于东方而言，西方弓多为长弓。

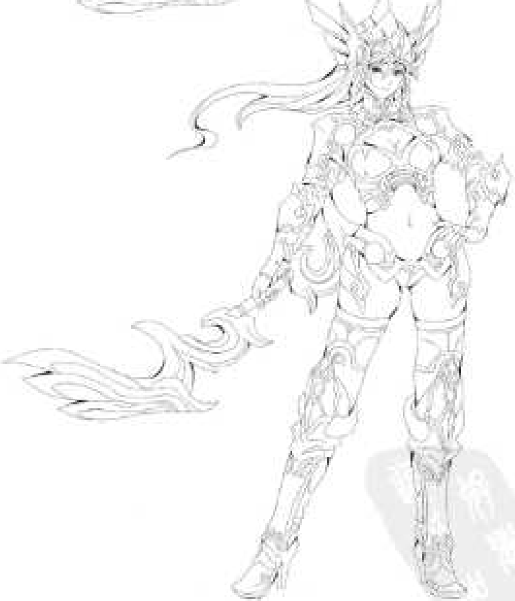
① 首先绘制出人物的全身结构。

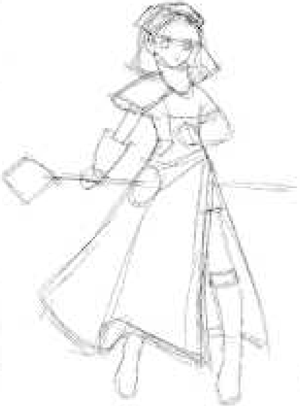
② 在上一步的基础上绘制出弓的轮廓，并进一步绘制人物的服装装饰。





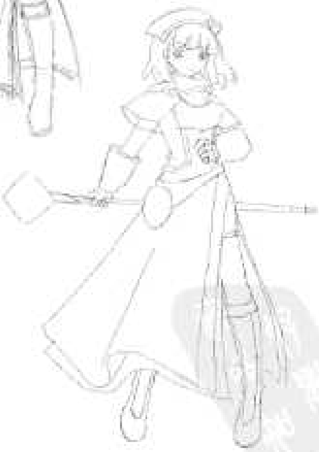
金属制作的回旋弓，弹力更强，射程也更远。

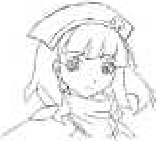




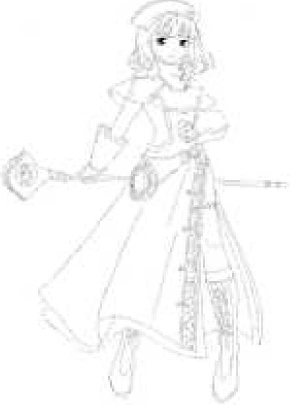
矛杖多为西方部化时使用的武器，表现起来比较简单。

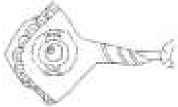
❶ 首先绘制出人物的基本轮廓。



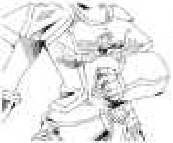


❷ 在上一步的基础上绘制出手杖的轮廓，再进一步绘制人物的面部细节。

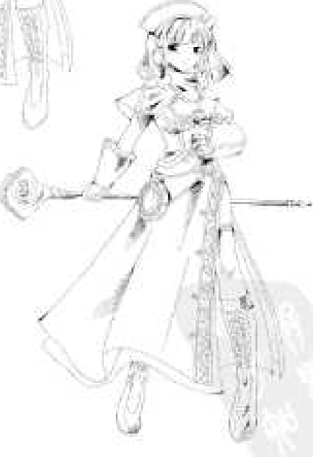




❸ [illegible]，主要人物角色的细节刻画。

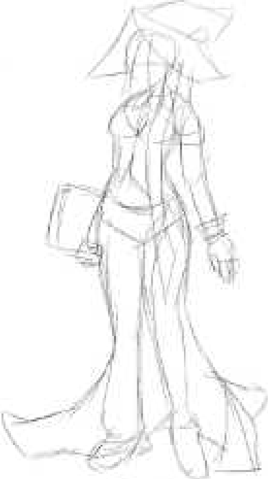


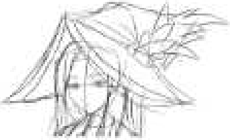
❹ 添加阴影，增强人物的立体感。



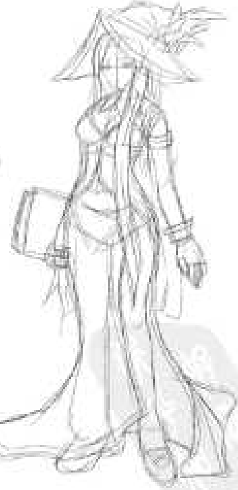
书本在西方，多为魔法师的武器之一，是很好的道具。

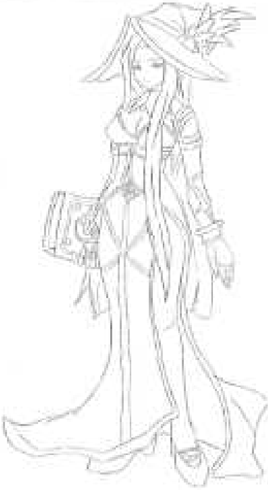
❶ 首先绘制出人物的大概轮廓。

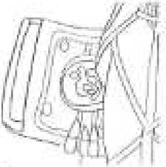




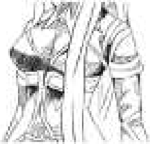
❷ 在上一步的基础上绘制出人物的五官，并进一步绘制人物的服装造型。



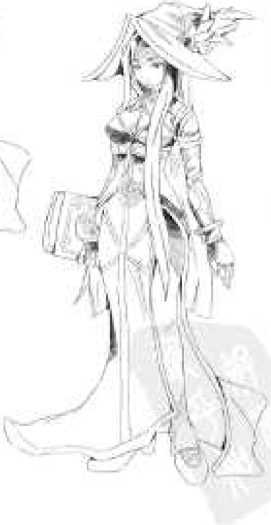


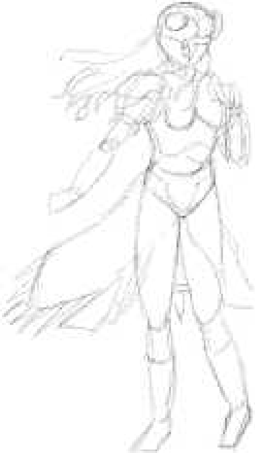


③ [illegible]，[illegible]人物[illegible]。



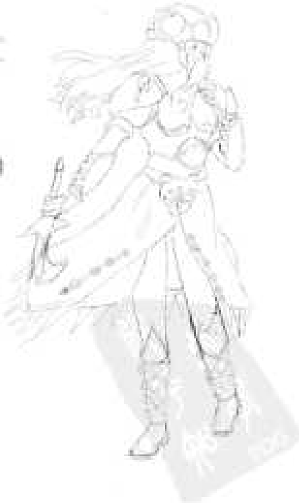
④ 添加阴影，增强人物的立体感。

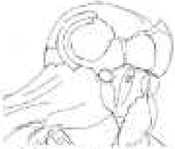




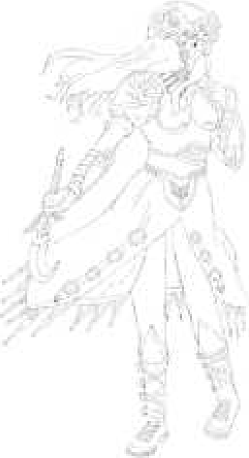
短刀是常用的武器，便于携带和隐藏。

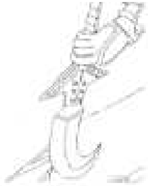
❶参考一位西方武者的资料，然后绘制出人物的全身结构。



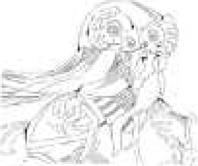


❷在上一步的基础上绘制出人物的五官，并进一步绘制人物的服装造型。

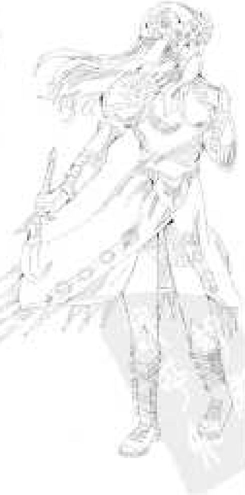




③ [illegible]



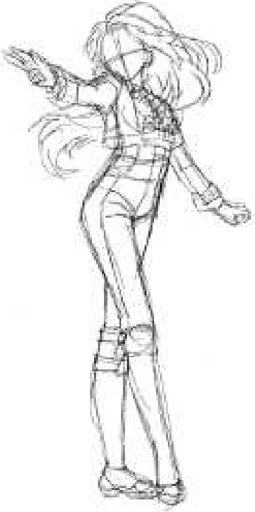
④ 添加阴影、增强人物的立体感。



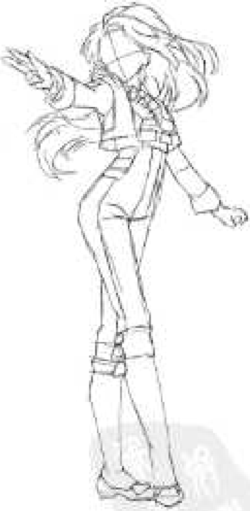
西方古典人物的服饰

斗牛士装

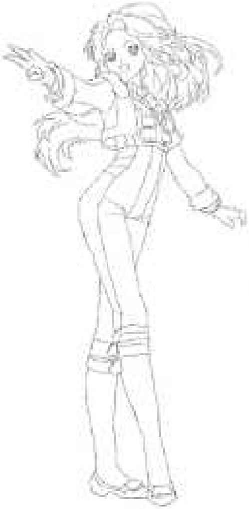
斗牛士服装是西班牙的古典传统服装。



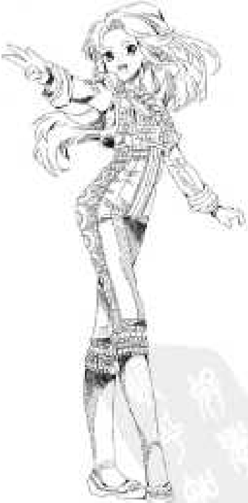
❶ 我们可以先画出一个简单的骨架图并在骨架图上勾勒出人物的大体轮廓。



❷ 整理线条，细化人物的整体轮廓。



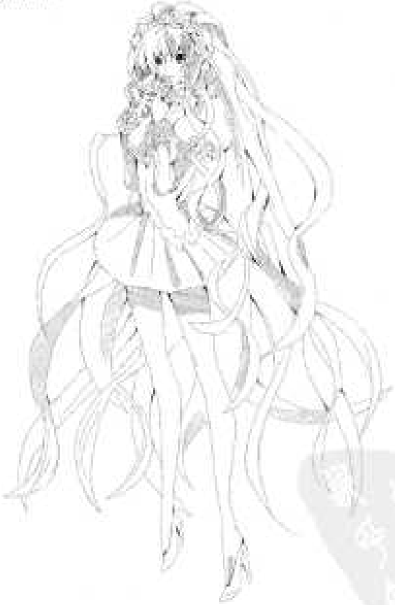
❸ 在上一步的基础上绘制人物的五官，然后擦除多余的草稿线。

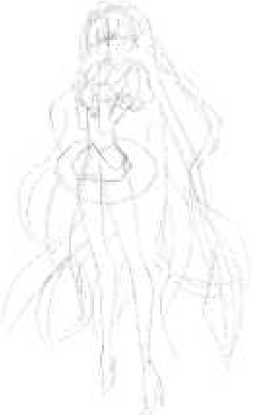


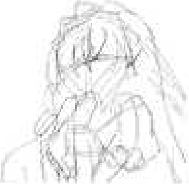
❹ 完善人物的服装细节刻画，并添加阴影，表现出服装的立体感。

婚纱

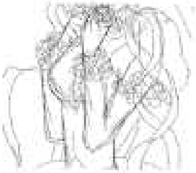
婚纱礼服的雏形出现在上溯到公元前1700—公元前1550年古希腊米诺斯第三代王朝时期妇女所穿的服装；其前胸袒露，袖到肘部，胸、腰的衣着线条紧贴乳房以下，下身着钟形衣裙，整体紧身合体。现在新娘所穿的下摆拖地的白纱礼服原是天主教徒的典礼服。由于古代欧洲一些国家是政教合一的国体，人们的婚姻必须得到教会的承认和祝福，这样才能算正式的合法婚姻。所以，新娘穿上白色的典礼服向神表示真诚与纯洁。



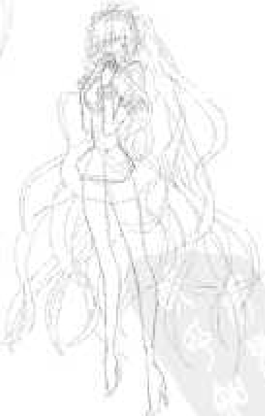


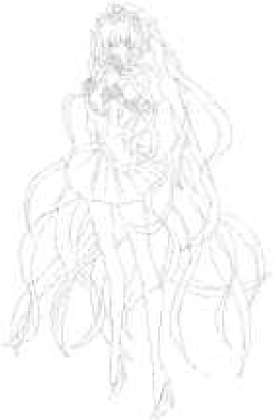


① 我们可以先参考一些相关的图片资料来构想出人物的基本结构。

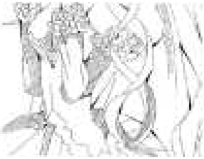


② 在全身结构的基础上，画出人物主要的细节。

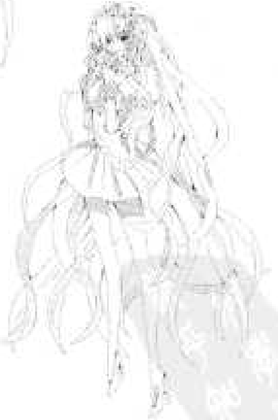




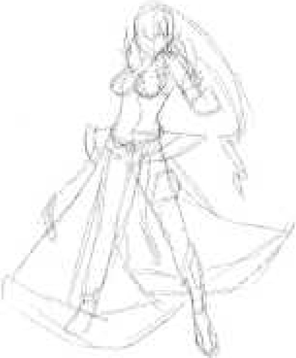
❸ 在上一步的基础上完善整体的细节表现，然后擦掉所有的草稿线，为添加阴影做好准备。



❹ 添加阴影，完成最后的全体图。

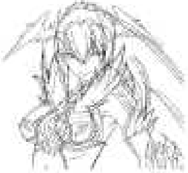


巫女装

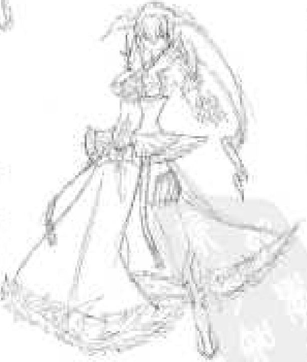


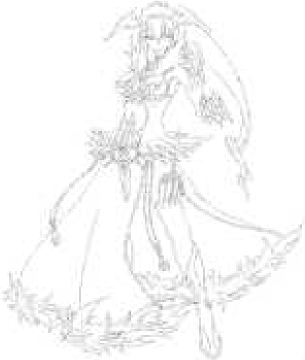
女巫们天生就是魔鬼的化身，天生就有魔鬼的力量，她们内心充满了接受的欲望。女巫们通常在出生时就有一些特别的记号，如胎记、体内有异物或阴阳眼。

绘制巫女服饰，我们很难找到比较写实的服装资料，所以需要发挥较大的个人想象力。

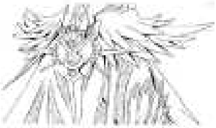


❸在全部细化的画面上，添加人物背景及部分细节。

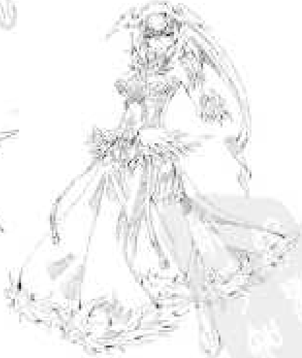


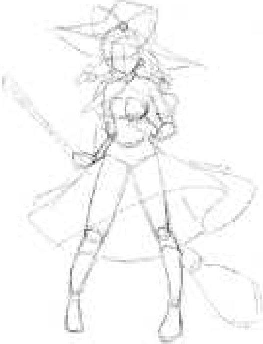


⑦ 在上一步的基础上，为画整体的细节添加。然后擦除[illegible]辅助线，[illegible]

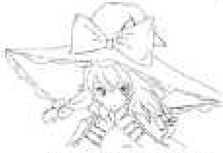


⑧ [illegible]、添加上细腻的[illegible]。

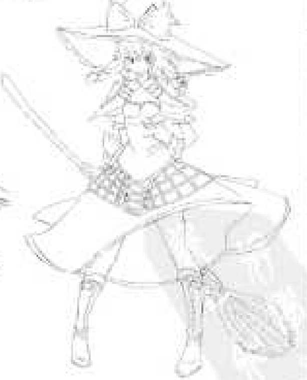




我们在一些动漫作品中常见的经典女巫服，巨大的尖帽搭配着裙子，还有常用的道具——扫把。

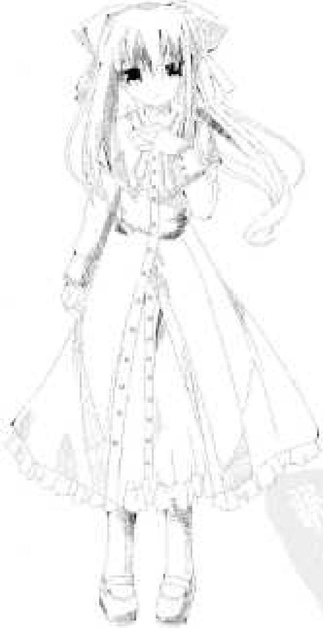


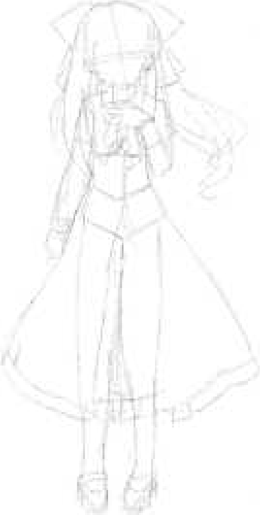
帽子我们可以用斜线来表现褶皱部分。



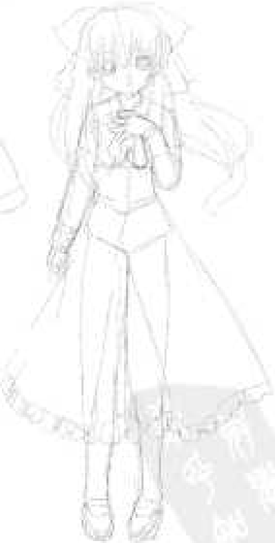
仕女装

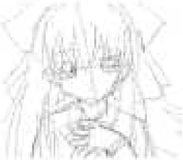
仕女是指古典人物当中的富贵女子，她们享受着丰富的物质生活，在衣着打扮上比较考究精细，但总的来说，仕女服在两方几个世纪内都没有太大的变化，不同时期的唯一特点都是按照表现服装的华丽，并尽可能地表现出人物的身材或者气质。



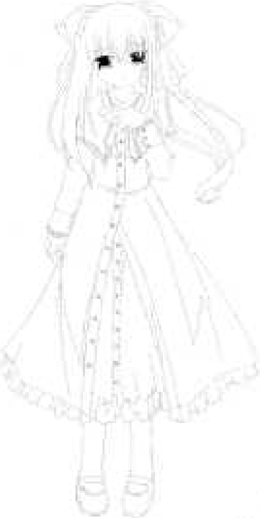


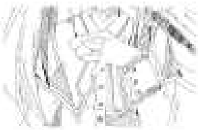
❶ 我们可以先画出一张相应的草图，以便考虑好接下来人物的全身结构。





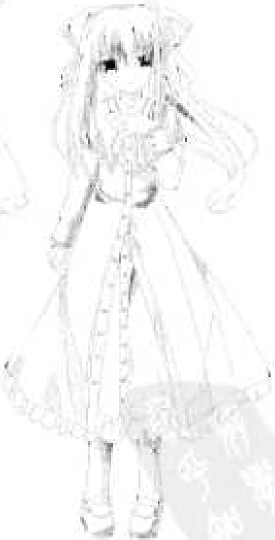
❷ 在全身结构的基础上，添加人物的五官及部分细节。

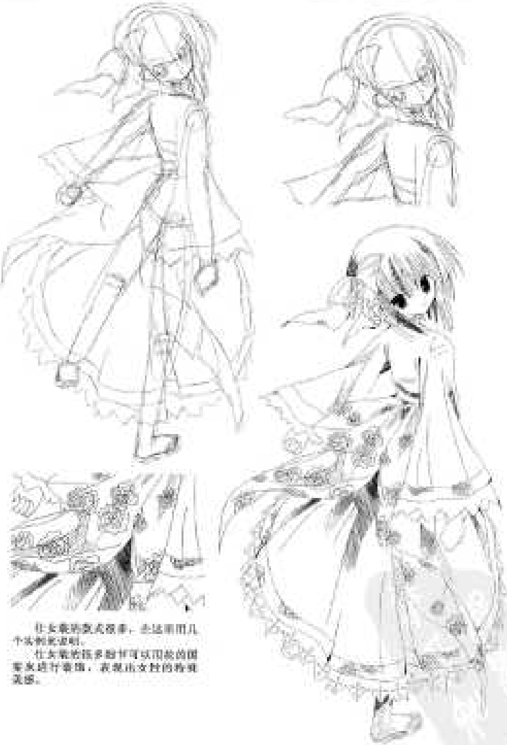




❶ 添加阴影，增加画面的立体感。

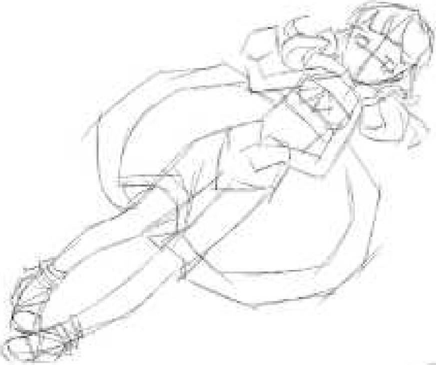
❷ 在上一步的基础上完善整体细节的表现，然后擦除所有的辅助线，为该古典服饰添加阴影。

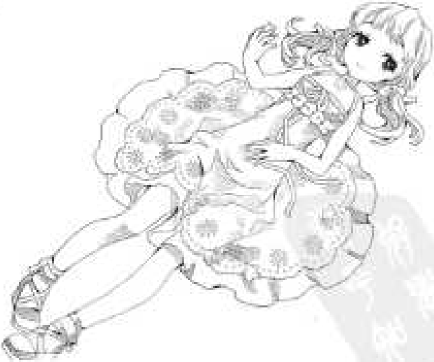


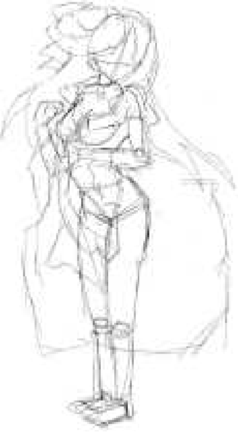


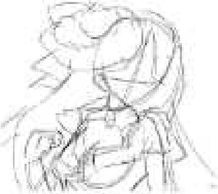
仕女装的款式很多，这里采用几个示例来说明。

仕女装很多细节可以用花纹的图案来进行装饰，表现出女性的柔媚美感。

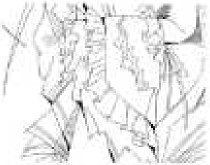




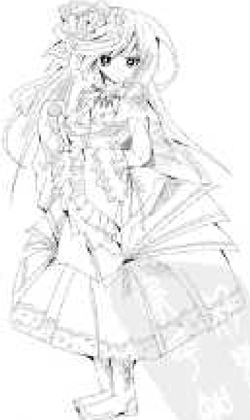


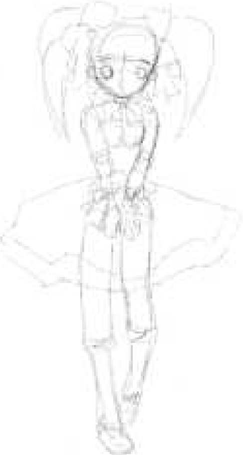


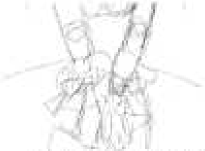
绘图前，我们可以通过摄写或者画报来搜集相关写实资料，作为我们绘画的参考。



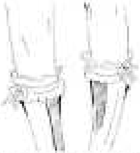
裙子的花边褶皱，也是在女装的常用表现手法，这样的服装能带给人一种华丽隆重的气氛。



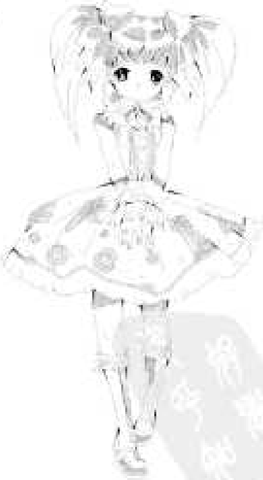




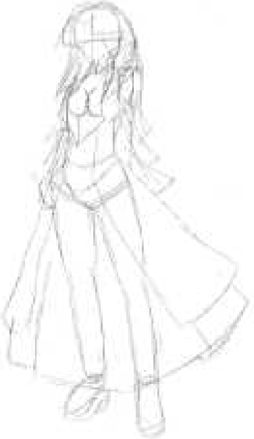
手腕的饰件绘制，是少女装袖口的常用装饰手法。



袜口的饰带绘制，少女多以蝴蝶结的形式方法作为装饰。

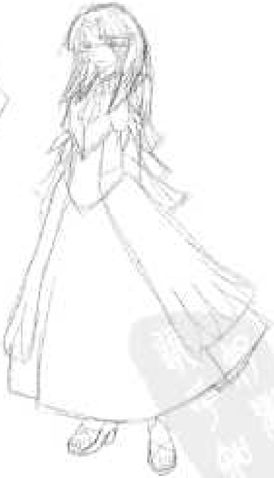


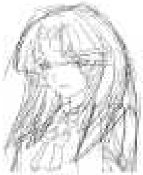
少妇装



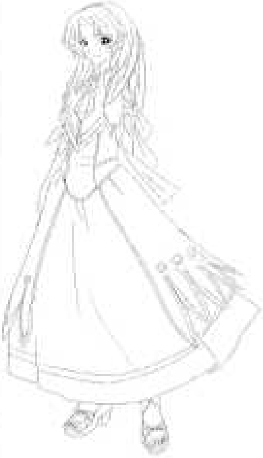
少妇装与仕女装比起来，服装线条更加简练一些，装饰性的配饰相对较少。

① 先绘制两个古典人物的少妇草图，我们先勾画出一个完整图形，然后通过简单平面的线条勾勒出人物的全身结构。

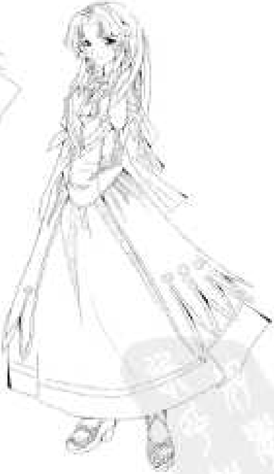


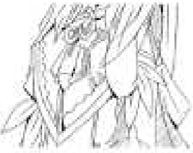


② 在半身的草图基础上，画出人物头部及衣服的细节。



❸ 在上一步的基础上完善整体的细节表现，然后擦除所有的辅助线，添加服装的纹样细节。



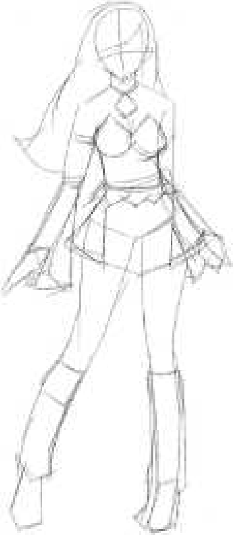


❹ 画出阴影，表现出服装的立体感。

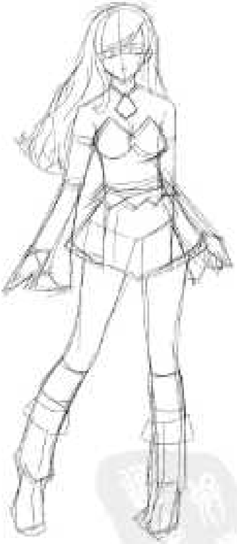
乡村装

乡村装不同于西方古典人物的贵族及少妇的服装，乡村装总是透露着淳朴与低调。

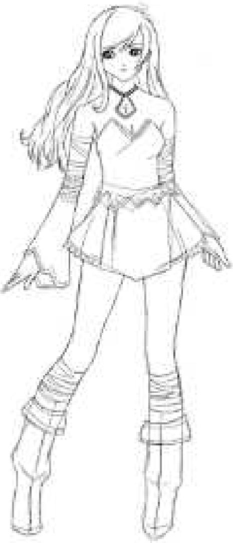
乡村装在动漫中经常以这身着装出现，它没有西方古典人物贵族服饰那么繁杂华丽，所以可以进行艺术加工的元素比较宽泛。



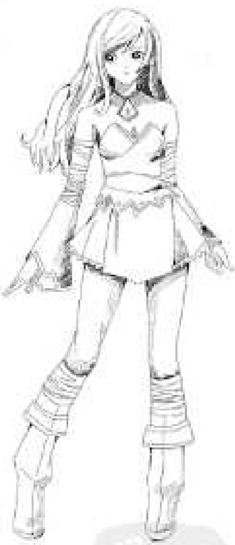
❶首先用铅笔画出人物的整体结构。



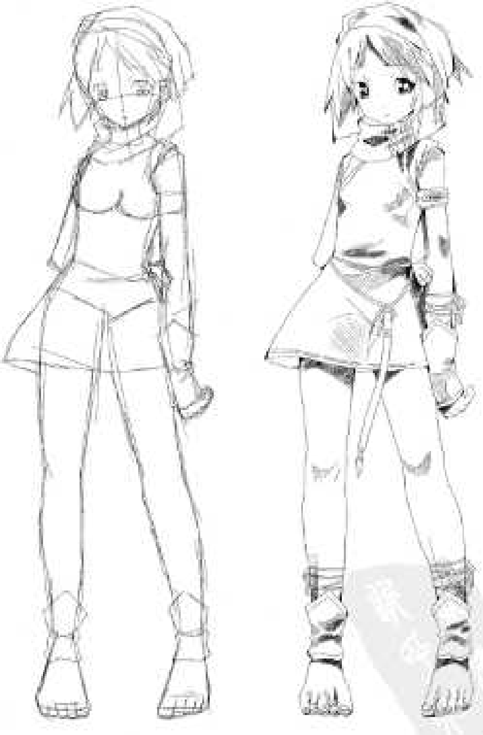
❷在上步绘制的基础上，添加人物五官及服饰设计细节。

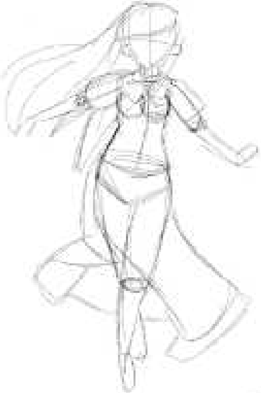


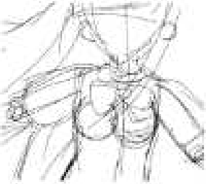
③ 在上一步的基础上完善整体的细节造型，然后擦除所有的草稿线，[illegible]



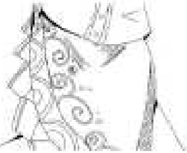
④ 添加阴影，表现出服装的立体感。



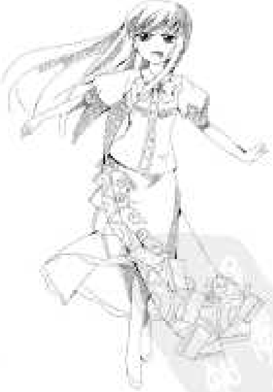


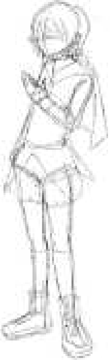


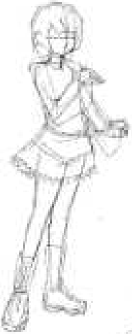
乡村编织款式五花八门，我们不再一一分解步骤，只绘制几个范例，作为读者的参考。

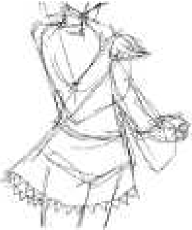


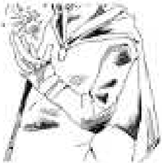
裙子的花边不仅仅是西方古典服饰的专利，我们也可以把这些元素体现在多种服装上，以增加表现力。



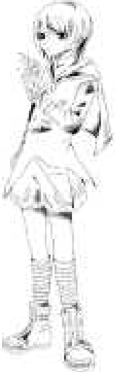


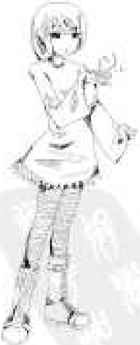






乡村姑娘的衣服都非常简单，没有过多的装饰，非常朴素。



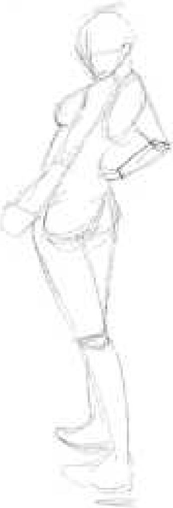


格斗服

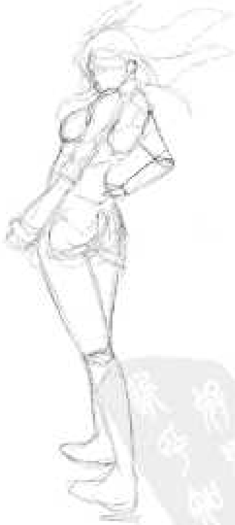
西方的冲突激烈时期，为了配合武器的自由发挥，从而设计出了很多格斗服来为武器服务。

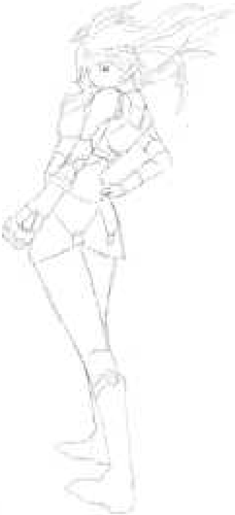
女性的格斗装饰非常贴身，这主要是因为女性的力量没有男性充足，需要更加紧身的裤子，贴身的衣服能更好地展开拳脚。

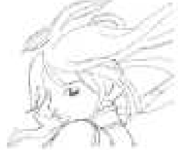
❶ 用铅笔不能太用力的画好女性格斗服的轮廓，我们可以先绘制出人物的基本框架。



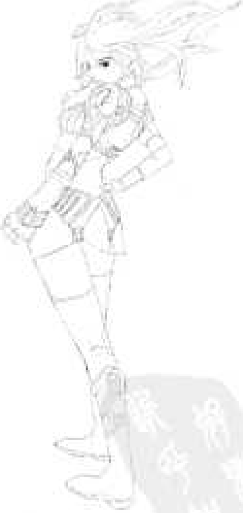
❷ 在人物身体结构的基础上，添加人物的服装轮廓。

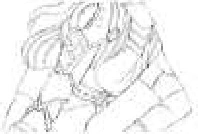






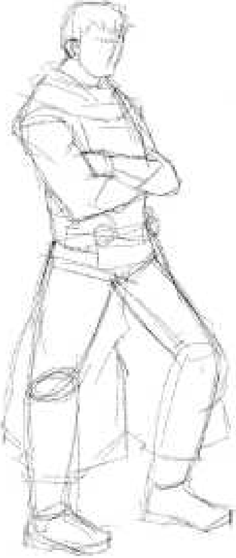
❸在上一步的基础上画出衣服并完善细节，整理人物轮廓。

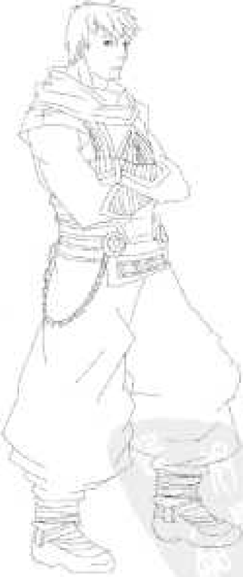


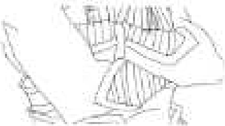


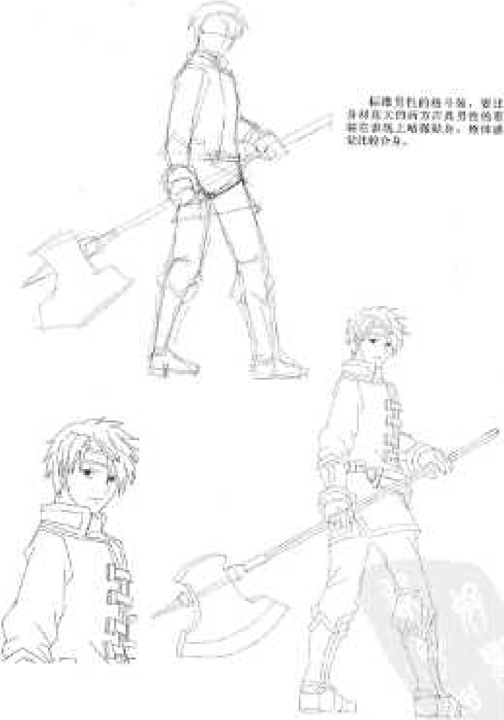
❹绘制人物的细节效果。

除了那种大块头的西方古典男性，上身则穿得比较简约，下身会穿比较宽大舒适的服装。









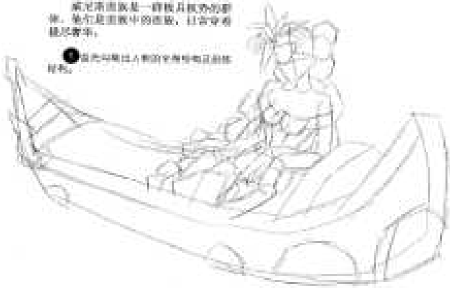
标准男性的战斗装，要注身材高大的西方古典男性的要锻炼到线上略微贴身，整体感觉比较合身。

西方古典人物绘制范例

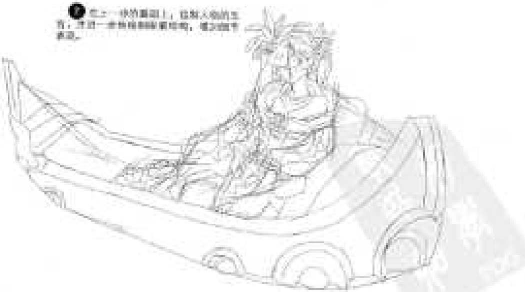
船上的威尼斯贵族

威尼斯贵族是一群极具权势的群体。她们是贵族中的贵族，日常穿着极尽奢华。

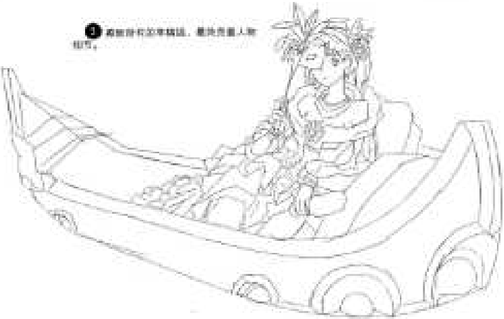
❶ 首先勾勒出人物的姿势和船只的结构。



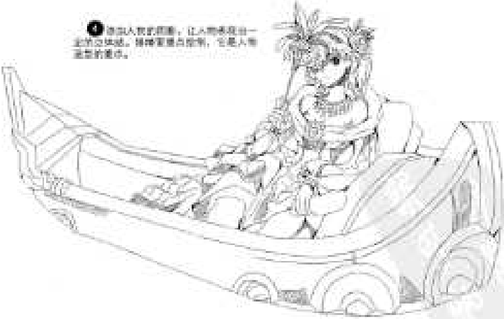
❷ 在上一步的基础上，勾勒人物的五官，并进一步将服装结构细化，描绘细节。



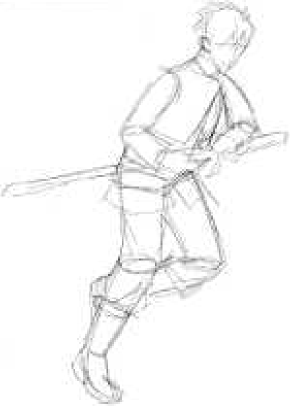
③ [illegible]



④ [illegible]

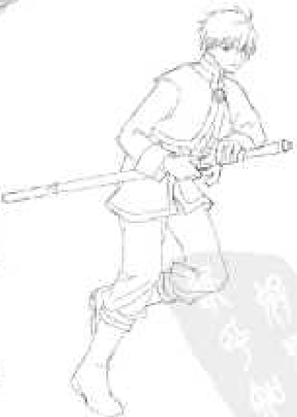


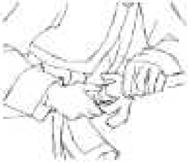
拔剑的男子



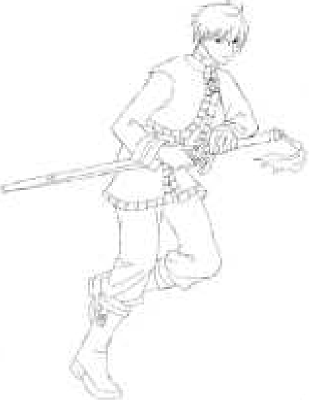
绘制拔剑的男子时，我们首先要有大致的动作构思。拔剑通常是从腰部拔出，一只手握住剑鞘，另一只手拔出剑来。

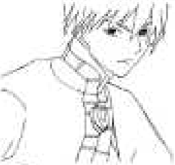
①构思好后，绘制出人物的结构。



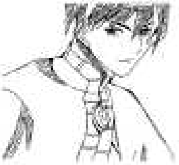


②在上一步的基础上，添加人物的五官，并进一步添加服饰和衣纹，使其更真实。

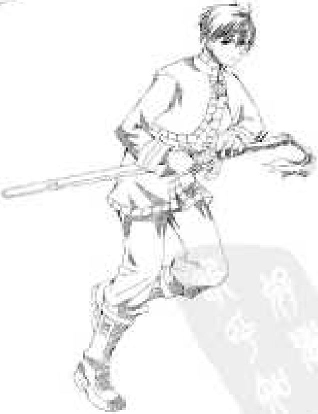




③画出衣服的花纹细节，最终完善人物细节。



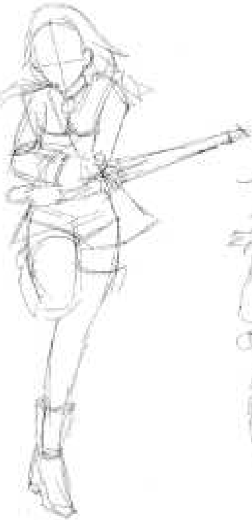
④添加人物的阴影，让人物表现出一定的立体感。

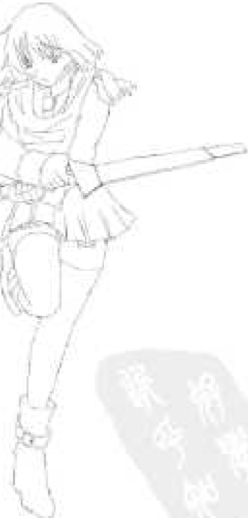


挥剑的女士

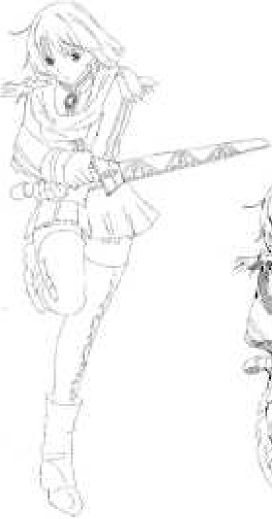
西方女士挥舞剑动作，相对于东方更要为讲究技巧，不会采用繁琐动作，但通常会对很强烈。

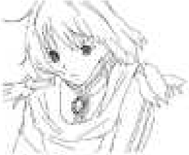
❶构思草图，勾勒出人物基本结构。



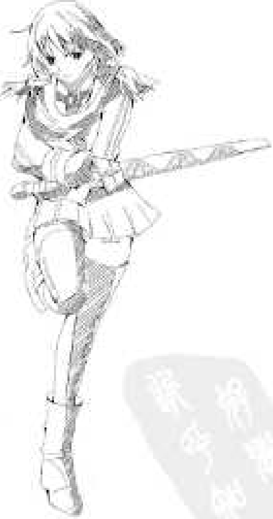


❷在上一步的基础上，添加人物的五官，并进一步勾勒服装结构，增加细节表现。



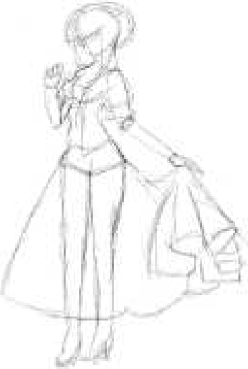


❸ 擦除所有的辅助线，整理出人物细节。



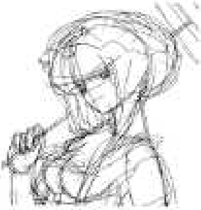
❹ 添加人物的阴影，让人物表现出一定的立体感。

打伞的女士

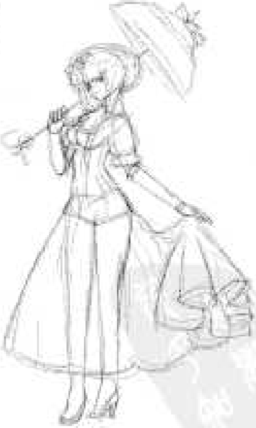


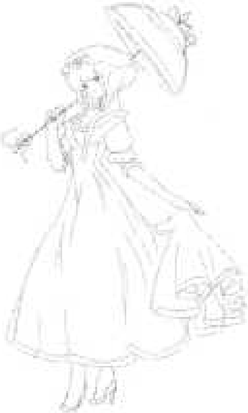
西方女士的举止都很优雅，常常体现贵族的日常动作及礼仪，伞是西方古典女士的常用道具。

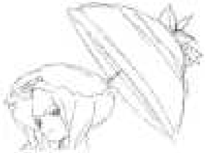
❶画出打伞人物的轮廓，绘制出人物的结构。



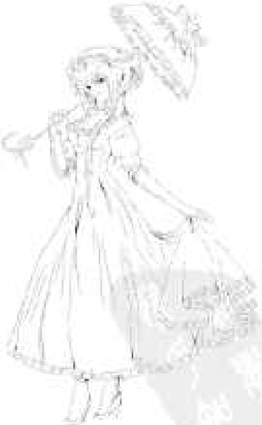
❷在上一步的基础上，添加人物的五官及服饰中，再进一步的绘制服装细节，添加细节装饰。

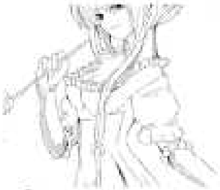






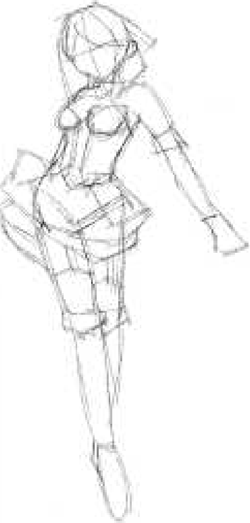
❸ 描绘出伞的具体细节，增加古典人物的细节。



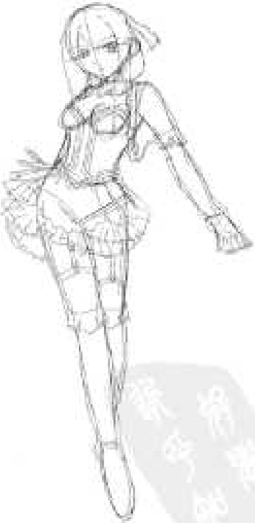


❹ 添加人物的阴影，让人物表现出一定的立体感。

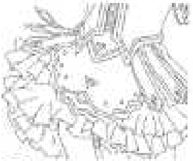
出行的小姐



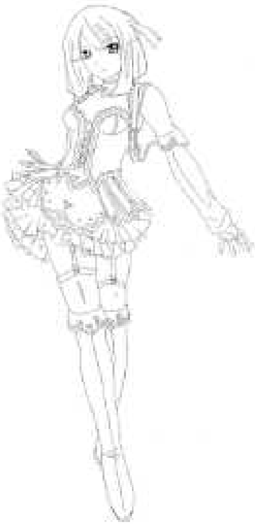
❶ 首先确定人物动作，绘制出人物的结构。

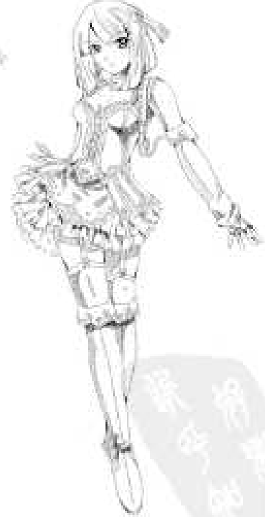


❷ 在上一步的基础上，添加人物的五官，并进一步勾画衣服结构，增加细节表现。



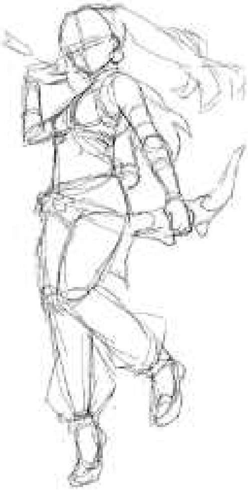
❽ [illegible]，要[illegible]人的[illegible]。





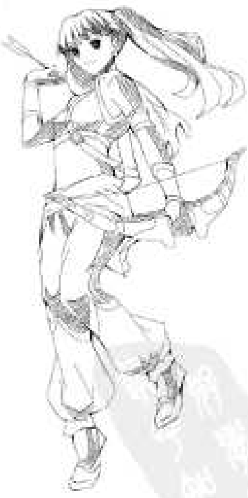
❾ 添加人物的阴影，让人物表现出一定的立体感。

弓箭手

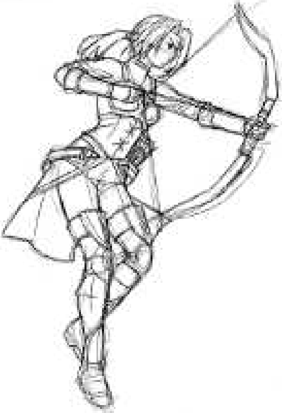


西方弓箭手的射击动作最规范，在西方古典传说中，精灵是在射箭动作上表现最优美的种族。

❶首先我们画人物了解一下弓箭手在射箭时的基本动作，然后再描绘出人物结构。

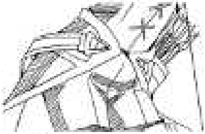


❷完善细节，表现神韵，确立最后的整体画面效果。

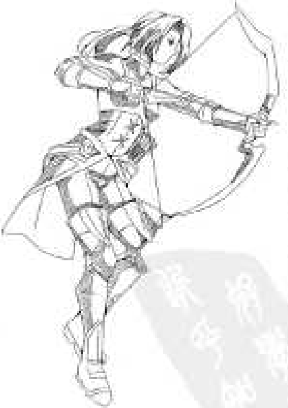


前面学习了从动漫中绘画的绘制技法，在这里我们学习弓箭手在射箭时的绘制技法。

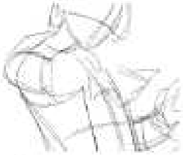
❶首先我们要大概了解一下弓箭手射箭时的基本动作，然后再绘制出人物轮廓。



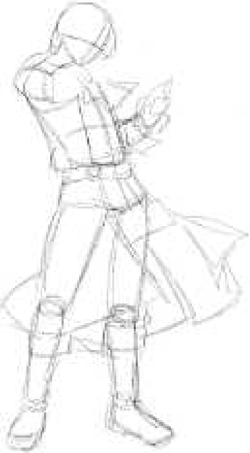
❷完善绘制，擦去辅助线，最后再加以刻画完成绘制。



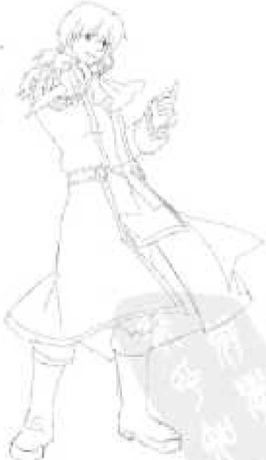
持匕的少年

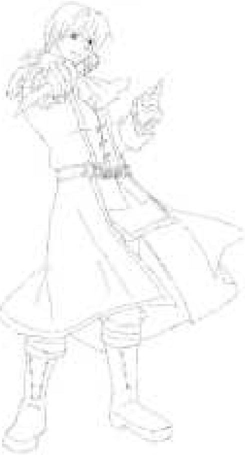


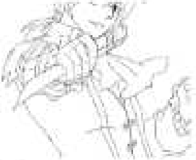
❶[illegible]人物的外形，绘制出人物的轮廓。



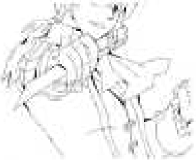
❷在上一步的基础上，添加人物的五官，并进一步绘制服装材料，增加细节表现。



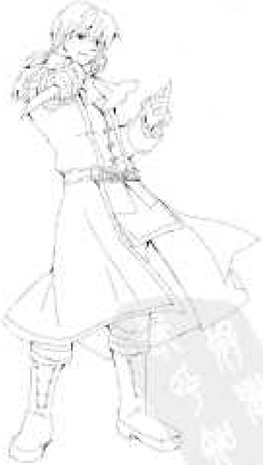




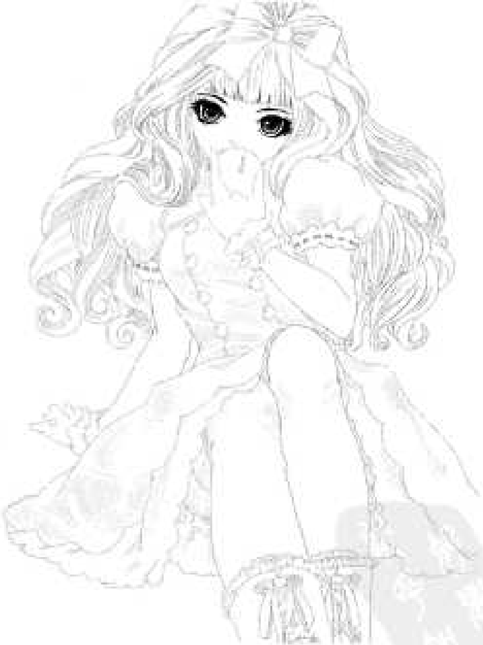
❸ [illegible]，[illegible]人物细节。

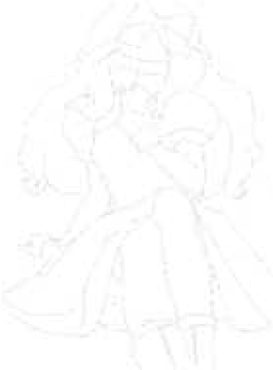


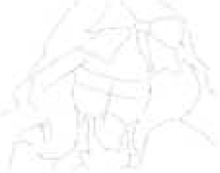
❹ 添加人物的阴影，让人物表现出一定的立体感。



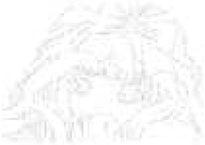
吃苹果的少女



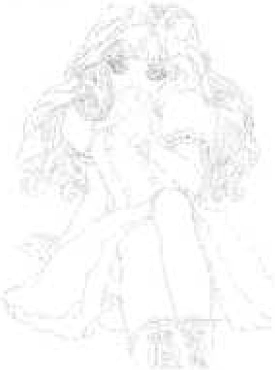


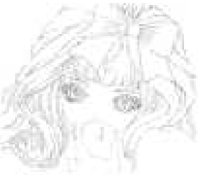


❶ 构思好人物动作后，绘制出人物的结构。

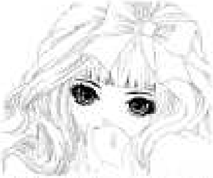


❷ 在上一步的基础上，添加人物的五官，并进一步绘制服装结构，增加细节表现。

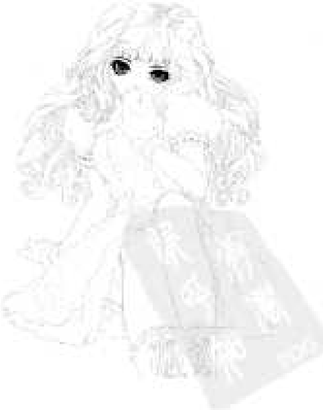


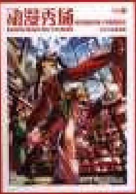


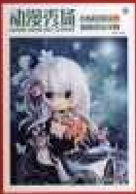
❸[illegible]，[illegible]人物细节。



❹[illegible]人物[illegible]，让人物表现出一定的立体感。眼睛是整个人物的绘制重点，[illegible]眼睛的结构。一双传神的眼睛，[illegible]整个人物的表现力，[illegible]。







本系列已出版图书：

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无线漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教程
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24148	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-24254-9
定价：29.00元